Attention maintenant mensuel !

Le 1er magazine exclusivement consacré à la Dreamcast

Dreamzone

N°5

Mensuel - Octobre 99

N°1 en Europe - 100% Indépendant

TrickStyle

L'Europe explose enfin sur Dreamcast !

Canada 10,95 $ Belgique 230 Fb. Suisse 9,5 Fs. Martinique-Guadeloupe-Guyane 32 F

L 9578 - 5 - 35,00 F

SOMMAIRE

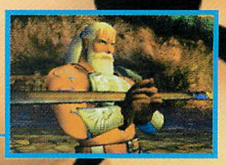
Courrier P4

News P8

Dossier
Castlevania P43

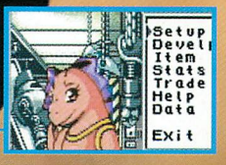
Work in progress
Work in progress P52

Liste des jeux prévus
Liste des jeux prévus P50



Tests
Tests P60

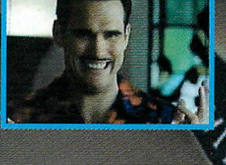
Neo Geo Pocket
Neo Geo Pocket P120

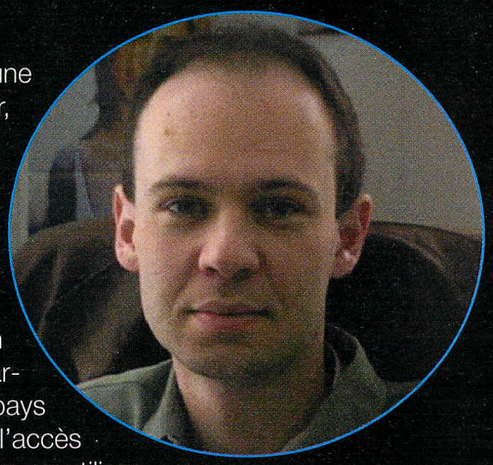


Arcade
Arcade P122

Cinéma
Cinéma P126

DVD
Dvd P128





C'est le cœur léger et rempli de joie que je m'apprêtais à vous annoncer une série de bonnes nouvelles concernant la Dreamcast (l'arrivée de SoulCalibur, l'explosion des ventes de Dreamcast en Asie et la sortie prochaine de la console en Europe), quand l'info est tombée... Vendredi 27 août, 15h00, communiqué de Sega France : la sortie de la Dreamcast européenne est repoussée. Prévue initialement pour le 23 septembre, la console sortira désormais le 14 octobre. Non, ce n'est pas une mauvaise blague, la nouvelle a été confirmée par Sega France. La décision émane de Sega Europe. La raison officielle de ce report, invoquée par Sega France, est le retard pris par British Telecom dans la réalisation du réseau Internet européen pour la Dreamcast (B.T. est l'opérateur européen chargé de fournir l'accès gratuit à Internet pour la Dreamcast dans la majorité des pays européens). En langage clair, Sega est aujourd'hui dans l'impossibilité de fournir l'accès gratuit à Internet au jour du 23 septembre. A cette date, les joueurs n'auraient pas pu utiliser les capacités Internet de la machine, ce sur quoi Sega Europe compte beaucoup pour faire la différence face à la concurrence. Devant cet état de fait, Sega Europe a donc pris la décision de repousser la sortie de la console de quelques jours afin d'offrir le service promis aux consommateurs. Ajoutez à cela le chiffre record de pré-commandes de Dreamcast aux Etats-Unis et le faible nombre de machines disponibles pour le lancement en Europe et vous aurez peut-être les motifs qui ont conduit Sega Europe à repousser la date de sortie de la Dreamcast. Maintenant qu'est-ce que cela change pour Dreamzone ? Le magazine ayant été réalisé quelques jours avant la nouvelle, il vous suffit juste de repousser les dates de sortie de la plupart des jeux européens prévus pour le lancement de la machine d'une quinzaine de jours. Autre conséquence, les changements et les améliorations comme la périodicité du magazine ou l'ajout de nouvelles rubriques sont reportées au prochain numéro. Mis à part cela, Dreamzone reste le même et compte bien toujours vous faire rêver avec les futurs jeux de la 128 bits de Sega. Je vous laisse donc méditer sur cette décision et je vous souhaite une bonne lecture en attendant la sortie de la Dreamcast et du prochain numéro de Dreamzone.

Fred, le rédac' chef

Groupe fjm Publications
3 ter, rue d'Arsonval - 75015
Tél : 01.40.64.06.60
Fax : 01.40.64.06.59

Directeur Général
Directeur artistique
Franck CHEMLA
Directeur Financier, administratif et de la publication
Jean-Marc CHEMLA
Directeur de la division presse consoles
Brice N'Guessan
Directeur commercial
Laurent Amar

Rédacteur en chef
Frèdéric Danilewsky
Réalisation P.A.O
Franck Chemla, Thierry Malpeli, Hervé Pécome, Sayaphone Sithimoungkhoun
Correcteur
Patrick SALMON
Redacteurs
Vincent Maulon, Alexandre Faure, Antoine Maillet

Illustration
William RAVIN
FLASHAGE
MAGIE BLEUE
Impression
MAGNUM (77)
Distribution
MLP
ISSN
En cours

COURRIER

Ce mois-ci, ce n'est pas Super Fred qui s'occupe du courrier. Bien trop pris par son mega-test de Soul Calibur, le malheureux m'a demandé de prendre le relais. Sincèrement, je ne pensais pas avoir à répondre à tant de questions. Il y en a pour tous les goûts. Certaines réponses ont nécessité l'aide de mon collègue Vincent, puisqu'elles m'engageaient personnellement dans une polémique qui n'avait pas lieu d'être. Quelques-uns de nos lecteurs trouvent que nous parlons un peu trop de la PlayStation. Ce que vous ne savez pas, c'est que Super Fred, qui est le plus grand adorateur de la Dreamcast au sein de la rédaction de Dreamzone, ose porter un horrible tee-shirt PlayStation. Quelle honte ! Enfin, pas d'inquiétude, nous continuerons malgré tout à sortir un magazine 100% Dreamcast tous les mois pendant encore quelques siècles.

Neo Alex

Un lecteur inquiet

Salut à toute l'équipe de Dreamzone

1- Combien coûtera le VM en France et combien de piles consommera-t-il ?
Son prix devrait se situer en dessous des 200 frs et il ne consomme que deux piles au lithium. La durée de vie de ces piles varie selon l'utilisation que vous en faites. Si vous l'utilisez comme un Tamagotchi, il ne fera pas long feu. Cela dit, les piles ne sont pas vitales puisque vous pourrez de toute façon accéder à vos sauvegardes grâce au paddle de la Dreamcast.

2- J'ai lu que Konami allait développer sur Dreamcast, peut-on espérer un Metal Gear Solid ?
Oui, Konami développe sur Dreamcast, et il suffit de lire le test d'Air Force Delta pour comprendre que l'éditeur japonais a décidé de débarquer en force sur la console de Sega. En ce qui concerne Metal Gear Solid, je pense que sa suite débarquera plutôt sur PlayStation 2 (n'en déplaise à Nordine!).

Bonjour Messieurs les Dreamzoneurs !

J'espère que toute l'équipe est en forme ou bien très fatiguée par une surabondance de boulot. C'est pourquoi je vous achèverai définitivement avec des questions très pertinentes (je sais que vous aimez ça !).

1- Est-ce que la nouvelle version du processeur SH-4 équipera la Dreamcast lors de sa sortie européenne ?
Cette nouvelle version du SH-4 qui permet à la machine de moins chauffer sera disponible sur la Dreamcast européenne le jour où il équipera la Dreamcast japonaise!

2- Est-il possible de naviguer sur Internet en France avec une Dreamcast japonaise ou américaine ?
Oui, il est possible de se connecter à Internet avec ces deux versions de la Dreamcast. Le problème, c'est que personne ne semble avoir réussi en France à se connecter avec une Dreamcast japonaise (les menus étant incompréhensibles pour un européen ne déchiffrant pas les kanjis!)

3- Est-ce que la Voodoo 3 qui équipe certains PC est plus puissante que la Naomi ?
Oui, mais n'oublions pas que certaines bornes d'arcade peuvent être équipées de plusieurs cartes Naomi (ex : Ferrari 355).

4- Côté jeux, un petit WipeOut est-il prévu ?
Désolé, mais les programmeurs de Psygnosis travaillaient ces derniers temps sur un certain Wip3Out sur PlayStation. Sincèrement, je ne pense pas qu'un nouvel épisode sortira sur Dreamcast (enfin, j'espère me tromper !).

5- J'ai lu quelque part que Techno Soft développait des jeux sur Dreamcast. Aurons-nous droit à un nouveau Thunder Force ?
Nous n'avons pour l'instant pas de nouvelles des futurs développements de Techno Soft. Aucun Thunder Force n'est prévu pour cette année.

3- Vous dites qu'une Dreamcast plus puissante est prévue pour mars 2000, mais ceux qui possèdent déjà l'ancien modèle pourront-ils acheter un kit permettant de combler le fossé technique entre les deux modèles ?
Dans ma boule de cristal, je vois une Dreamcast à 933 Mhz qui coûtera la modique somme de 250 frs TTC et qui anéantira toute la concurrence pour les 200 ans à venir. Pour avoir des renseignements supplémentaires, essayez le 3615 Gros Nigaud.

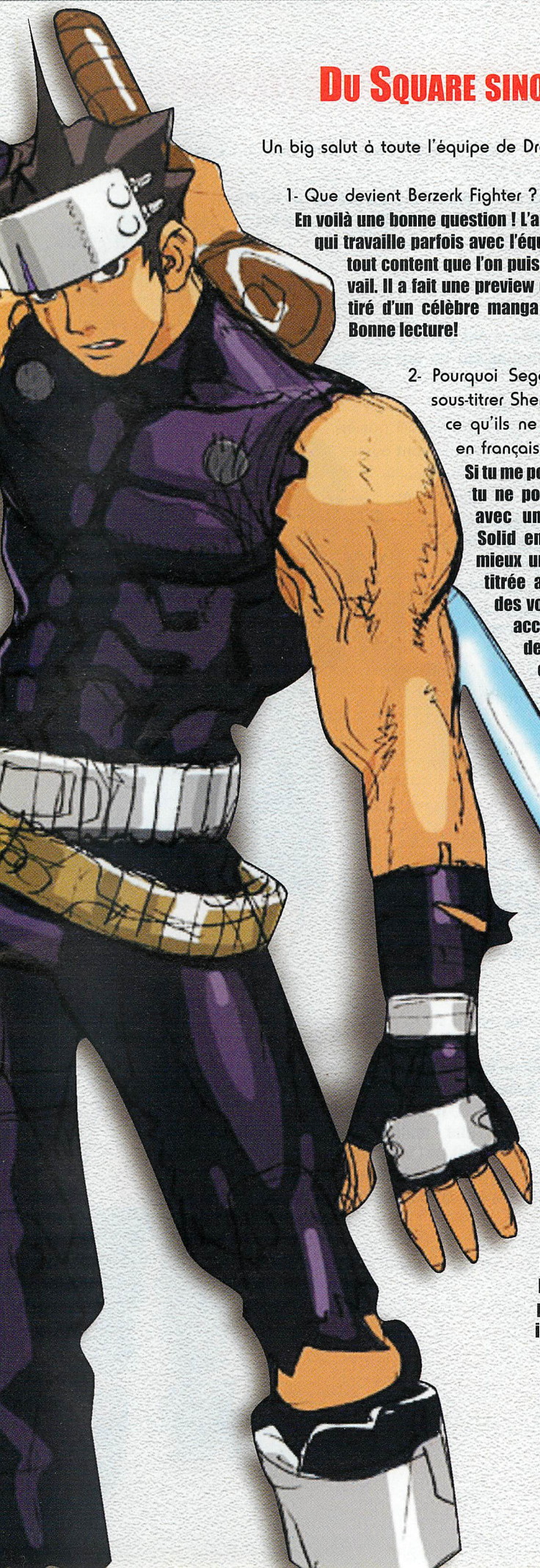
4- Et les CD Démos ?
Dreamzone ne fournira pas de CD démo (pour des raisons évoquées dans une autre partie du courrier). Quant à la possibilité de trouver des CD démos vendus avec les jeux comme sur PlayStation, rien n'est prévu pour l'instant.

5- Un club Dreamcast sera-t-il créé comme pour la PlayStation ?
En voilà une question indiscrète, t'es de la police ?

6- Harley Davidson est-il prévu sur Dreamcast ?
Franchement... Je ne sais pas! Mais on tâchera de te tenir au courant.

Thomas Langelin

M. Dreamman (bonjour les chevilles !)Mr X



Du Square sinon rien

Un big salut à toute l'équipe de Dreamzone.

1- Que devient Berzerk Fighter ?

En voilà une bonne question ! L'ami Antoine (la sale bête qui travaille parfois avec l'équipe de Dreamzone !) est tout content que l'on puisse s'intéresser à son travail. Il a fait une preview de deux pages sur ce jeu tiré d'un célèbre manga dans ce même numéro. Bonne lecture!

2- Pourquoi Sega France a-t-il décidé de sous-titrer Shen Mue pour l'Europe ? Est-ce qu'ils ne pourraient pas le doubler en français ?

Si tu me poses cette question, c'est que tu ne possèdes pas une PlayStation avec un exemplaire de Metalgear Solid en français. Crois-moi, il vaut mieux une version européenne sous-titrée avec une traduction fidèle et des voix japonaises parfaitement en accord avec les différentes phases de jeu, plutôt qu'une version française doublée par des acteurs qui ne s'investissent pas dans leur rôle et qui finissent par donner un côté comique involontaire à l'ensemble.

3- Est-ce que Kingpin est prévu sur Dreamcast ?

Aucune confirmation n'est arrivée à la rédaction de Dreamzone, mais il y a de fortes chances qu'il soit converti sur Dreamcast.

4- Est-il vrai que Square Soft attende qu'un grand nombre de Dreamcast soient vendues pour développer des jeux sur la bécane de Sega ?

C'est une question compliquée! Une chose est sûre, Square Soft est pour l'instant beaucoup trop lié à Sony pour développer sur Dreamcast. Mais bon, vous pouvez toujours foncer à l'église la plus proche pour entamer une longue période de prières intenses!

Une avalanche de questions

Salut à toute l'équipe de Dreamzone !!!

1- A quand Tekken Tag Tournament et Ridge Racer sur Dreamcast ?

Tekken Tag Tournament n'a pas été annoncé sur Dreamcast et il faudra certainement se montrer patient avant la sortie d'un Ridge racer.

2- A quand des jeux Star Wars Episode One sur Dreamcast ?

En fait, Sega travaille actuellement sur un jeu basé sur la course de Pod Racer présente dans le film. Ce titre n'a aucun rapport avec le Star Wars Racer disponible sur PC et Nintendo 64.

3- Quels jeux de rôles vont sortir en France ?

Il faudra certainement attendre un titre de la qualité de Climax Landers pour avoir droit à une version française. Il ne reste plus qu'à attendre!

4- Je n'ai pas vu Power Stone dans la liste des jeux dispo à la sortie de la bécane en France!!! C'est une blague ?

Oui, c'est une blague ! Power Stone fera bel et bien partie des titres disponibles dès le 23 septembre pour la sortie officielle de la Dreamcast. Alors, rassuré?

5- Où en sont Resident Evil : Code Veronica, Climax Landers et Soul Calibur ?

Resident Evil et Climax Landers avancent lentement (trop lentement à mon goût !). Quant à Soul Calibur, il est déjà disponible en version japonaise.

6- Sega va-t-il oui ou non faire un Panzer Dragoon RPG et un Dragon Force sur Dreamcast ?

Il y a de fortes chances qu'un troisième épisode de Dragon Force sorte sur Dreamcast. Malheureusement, la dissolution du Team Andromeda (à qui l'on doit les trois Panzer Dragoon sur Saturn) compromet grandement la sortie d'un Panzer Dragoon RPG 2 sur Dreamcast.

Surtout, devenez mensuel, ce serait le pied !!!

(Ton voeu sera bientôt exaucé, mon cher Flavien!)

Adrien

Solid Flavien

COURRIER

ENCORE UN FAN DE PEN PEN

Tout d'abord, je t'écris pour te dire que ton magazine est génial, même s'il lui manque une rubrique Tips et Soluces.

Pas de soucis, une rubrique Tips vient d'être créée dans Dreamzone. La rubrique Soluce ne devrait pas tarder.

1- A quand un Dreamzone mensuel ?

Avec un peu de chance, pour le mois d'octobre.

2- Pen Pen Tri-Icelon sortira-t-il en version européenne ?

En voilà encore un qui a découvert Pen Pen avec le test d'Alex dans Dreamzone N°1 je le vois en train de sourire). Tu seras heureux d'apprendre que ce sympathique petit jeu touchera l'hexagone au mois d'octobre. Prépare-toi à une avalanche de glissades !

3- Le Puru Puru Pack fonctionne avec des piles ou grâce au courant fourni par la Dreamcast ?

Je le répète une fois pour toutes, le Puru Puru Pack fonctionne sans pile!

4- Est-ce que les nouveaux VM avec une capacité de stockage accrue sortiront avec la Dreamcast européenne ?

La machine sera vendue sans VM. Quant à ces nouveaux VM, ils ne sont pas encore sortis au Japon. Wait and see !

Le Dreamcastien fou

QUE DE QUESTIONS !

Salut, Dreamzone

1- Sega a-t-il comme projet de faire un émulateur de jeux Saturn pour la Dreamcast ?

Et pourquoi pas un émulateur de jeux PlayStation? (voir News du présent numéro)

2- A quand un Virtua Cop 3 ?

Un Virtua Cop 3 est en préparation... mais pour les salles d'arcade. Il pourrait être développé sur une carte Model 4, ce qui rendrait difficile une conversion sur Dreamcast. Mais j'ai bon espoir!

3- Même question en ce qui concerne Virtua Fighter 4...

Une fois de plus, je répondrai positivement. Un Virtua Fighter débarquera sûrement en arcade l'année prochaine, mais pas avant très longtemps sur notre bonne Dreamcast.

4- Quand doivent sortir Shen Mue et Soul Calibur ?

Soul Calibur sortira en octobre aux USA et avant Noël en France. En ce qui concerne Shen Mue, ses nombreux retards me font douter d'une sortie européenne avant le milieu de l'an 2000.

Voilà ! Goodbye !!!

Ryo Hatsuki

DES QUESTIONS PERTINENTES

1- Qu'est devenu le Giants présenté dans les previews de Dreamzone N°1 ?

Aux dernières nouvelles, ce jeu de stratégie de Planet Moon Studio aurait été annulé. Mais bon, on n'est jamais sûr de rien !

2- Quand verrons-nous un Star Wars sur notre chère console ?

Quand les poules auront des dents ! Non, je plaisante. Sega développe actuellement un jeu sur Star Wars Episode One.

3- Dans le commerce, j'ai trouvé des Dream games, magazines sur la Dreamcast. Pourtant, ils sont aussi publiés par FJM : pourquoi cette concurrence inutile ?

Je dois bien t'avouer que toute la rédaction de Dreamzone se pose encore la question. Mais bon, les voies de notre Seigneur et Maître sont impénétrables ! Nous dirons, diplomatiquement, que Game Dream s'adresse à un public plus jeune alors que Dreamzone s'adresse avant tout à ceux qui adorent la Dreamcast ou qui rêvent d'en posséder une.

4- Serait-il possible de changer la couleur du sang sur House of the Dead 2 ?

Non, aucune astuce n'a encore été découverte pour effectuer ce changement de couleur.

5- Un Sonic Adventure 2 est-il prévu ? (Hé oui, même à 15 ans on peut aimer Sonic !!!)

Oui, un Sonic Adventure 2 est déjà prévu dans les laboratoires de Maître Sega. En ce qui concerne ton âge et le fait que tu joue à Sonic, je te dirai que la moyenne d'âge de la rédaction de Dreamzone est de 25 ans et que nous adorons tous le dernier épisode des aventures du hérisson bleu.

P.S : Je pense qu'il y a une énorme erreur sur la dernière page du Dreamzone N°4.

En effet, tu as raison. La faute en incombe à Alex qui devrait arrêter de dormir dans le même lit que ses consoles (il en a une dizaine !). Il finit par en confondre le nom (d'où une malheureuse Dreamcast devenue PlayStation). ne t'inquiète pas, il est en train de finir de copier 5000 fois : «Je ne confondrai plus jamais ma Dreamcast avec ma PlayStation».

? (Je ne viens pas de mars)

On n'aime pas la concurrence

Salut Fred **(non, moi c'est Vincent !)**

1- Je voulais signaler que vous faites un magazine sur la Dreamcast, alors arrêtez de faire à chaque fois des allusions à la PlayStation 2... (et notre ami continue ensuite en précisant que Sony ne cherche qu'à se faire un maximum d'argent en pompant les idées de Sega et Nintendo pour en faire des daubes !)

Dommage ! Oui, c'est vraiment dommage que certaines personnes ne jurent que par un seul constructeur (Sega, Nintendo ou Sony) ou par un seul éditeur (Square Soft). Je le dis et je le répète, l'important ce n'est pas la machine, c'est la qualité des jeux. Tous les testeurs de Dreamzone adorent la Dreamcast et seraient prêts à la défendre envers et contre tout, ce qui ne les empêche pas d'avoir l'esprit ouvert. Fred et moi-même adorons les jeux PC alors qu'Alex aime toutes ses consoles (de la PlayStation à la PC Engine, en passant par sa chère Saturn !). Si nous faisons des allusions répétées à la PlayStation 2, c'est parce qu'elle sera bientôt une réalité ! Un dernier conseil : adorer une console est une chose, tomber dans le fanatisme en est une autre. Attention, c'est ce qui a fini par tuer la Saturn.

2- Je voulais aussi vous remercier d'avoir mis des photos de Legend dans la preview de Soul Fighter.

Je t'en prie, surtout que ces photos sont bien tirées du jeu sur Dreamcast appelé Soul Fighter (c'est une sorte de suite du Legend de la PlayStation). Mais bon, il était facile de confondre les deux.

3- Quand sortiront Star Gladiator 2, Wonder Boy (le jeu révolutionnaire avec Michael Jackson) et bien d'autres ?

Je te répondrai qu'ils débarqueront dans un certain temps (enfin, là, je parle de Star Gladiator 2 !). Quant à savoir si tu es un grand visionnaire et si Michael Jackson débutera une nouvelle carrière sur Dreamcast, je ne sais pas!

4- Pourquoi Alex a l'air bête ?

C'est une excellente question. Sans doute parce qu'il accepte les tests les plus ingrats (RPG en japonais, jeux de baston en 2D), parce qu'il ne refuse jamais de faire des heures sup. Pour fignoler ses textes et faire plaisir aux lecteurs de Dreamzone ou tout simplement parce qu'il n'est pas, comme tu sembles l'être, un ennemi juré de Sony.

Noredine (le tueur de PlayStation)

Notre ami termine sa missive en parlant de ce cher Game Dream. Sachez donc que la rédaction de Dreamzone n'a rien à voir avec celle de Game Dream, et c'est très bien ainsi!

Et pour l'Europe ?

1- La Dreamcast sera t-elle dotée d'un modem de 33, 6 Kb ou de 28 Kb ?

Les Américains seront les plus heureux sur ce coup puisqu'ils auront droit directement à un modem de 56. En France, il faudra se contenter d'un modem de 33, 6. Quelle injustice !

2- Est-ce que le prix de la Dreamcast sera à 1000 frs à partir de l'an 2000 ?

Pourquoi pas ! Mais pour ma part, je pense que ce prix de vente sera atteint vers l'été 2000, voire la rentrée prochaine. De toute façon, la Dreamcast sera toujours moins chère que la PlayStation 2!

3- Est-ce que Slave Zero, Soul Fighter, Buggy Heat et Frame Gride sortiront en France ?

Les trois premiers sont déjà prévus pour l'Europe. Pour Frame Gride, c'est un peu plus compliqué. Ce titre n'étant pas extraordinaire, il faudrait qu'un petit éditeur européen s'y intéresse pour le voir débarquer dans l'hexagone.

4- Est-il vraiment nécessaire de posséder un Arcade Stick pour jouer à Soul Calibur ou Power Stone ?

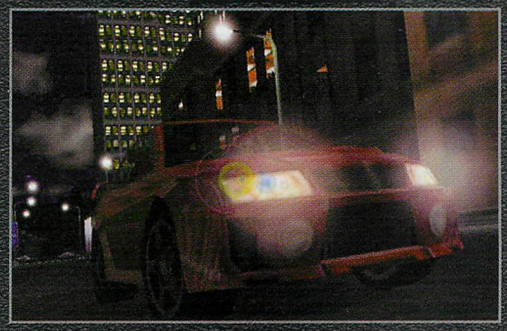
Pas du tout ! En fait, les jeux les plus agréables à utiliser avec l'Arcade Stick se révèlent être des jeux de combat en 2D comme Marvel Vs. Capcom ou Street Fighter Zero 3. Le paddle de base est excellent pour les jeux de baston en 3D. Après, c'est une question de goût !

5- Mettrez-vous des CD démos avec le magazine ?

Non, ce n'est pas prévu. Un supplément de ce type ne ferait qu'augmenter considérablement le prix de Dreamzone. A notre connaissance, seul le magazine officiel Dreamcast aura les moyens suffisants pour fournir un CD démo. Souhaitons que cela n'influence pas le nombre de pages du magazine ou son prix (ce dont je doute fort!).

Pour toutes vos questions et vos suggestions, n'hésitez pas à nous écrire à l'adresse suivante :

**Dreamzone,
3 ter rue d'Arsonval
- 75015 Paris**



Les graphismes promettent d'être fabuleux, avec une parfaite modélisation des différents bolides.

Midnight GT

Le nuit, toutes les voitures sont grises !

Le fait de situer l'action de nuit permet d'introduire de nombreux effets de lumière.

Le moteur 3D est vraiment impressionnant et affiche un grand nombre de polygones sans clipping.

DÉVELOPPEUR : RAGE SOFTWARE

GENRE : COURSE

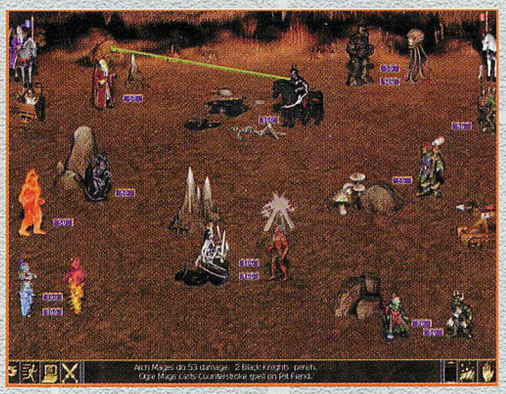
SORTIE PRÉVUE : FIN 99

Midnight GT est le jeu idéal pour se rendre bien compte des progrès accomplis en termes de courses automobiles entre Pole Position et Gran Turismo. Rage Software annonce un soft vraiment impressionnant avec des véhicules au nombre de 20 utilisant environ 1000 polygones et 12 circuits variés bénéficiant de plus de 150 000 polygones. Deux modes de jeu principaux, le Pininfarina Arcade et la League classique, permettront aux apprentis-pilotes de s'éclater durant de longues heures. En mode League, le joueur pourra configurer son bolide à la manière des derniers jeux du genre comme World Driver, Gran Turismo ou Tokyo Highway Challenge. Au départ, seuls 8 véhicules seront disponibles et 10 autres seront débloqués en fonction de la progression du joueur en mode League. Elles pourront se déformer en temps réel à la manière d'un Driver. Ces dommages influeront bien sûr son comportement routier. Rage Software a pensé à intégrer un mode Multijoueur pour ceux qui détestent jouer seuls. Enfin, on trouvera aussi un mode Rackit dont il m'est impossible de parler puisqu'aucune information n'a encore été dévoilée à son sujet. Techniquement, Midnight s'annonce excellent avec une bonne vitesse d'animation et un clipping réduit au strict minimum. Après tout ça, les puristes n'ont plus qu'à attendre la sortie d'un volant digne de ce nom. Espérons simplement que ce titre sera moins basique que la dernière production de Rage, le fameux Incoming. Avec un peu de chance, on pourra même y jouer avant Noël (enfin, on peut toujours rêver !). Nous aurons certainement l'occasion de vous reparler de Midnight GT dans les Work in Progress.

Alex

LE POUVOIR ET LA MAGIE

Ubi Soft vient d'annoncer le portage du Heroes of Might and Magic 3 de 3DO sur DC. La conversion de ce jeu de rôle tactique, prévue dans les prochains mois, utilisera les capacités de jeu en réseau de la machine. Pour le reste, on devrait se retrouver avec une copie conforme de la version PC. Si les éditeurs continuent dans cette voie, on se demande bien quel intérêt il va rester aux joueurs de posséder un micro à 10 000 francs.



TOP MODEL

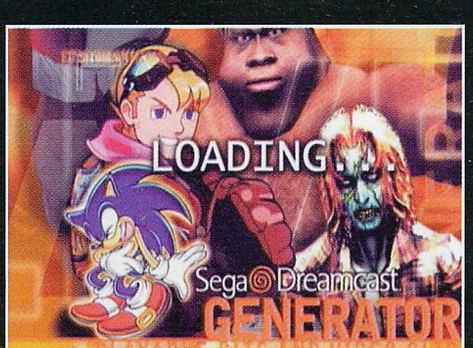
Une carte Model 4 est actuellement en préparation pour contrer Sony et sa PS2, mais surtout afin de proposer des jeux toujours plus incroyables. La machine sera équipée d'un processeur central PowerPC 750 cadencé à 500 Mhz et disposera de 128 MB de mémoire vive. En termes de 3D, le constructeur annonce 32 millions de polygones par seconde ! On attend impatiemment les premiers jeux.

SAYONARA MONSIEUR STOLAR

Bernie Stolar, Président de Sega of America, vient de quitter la tête de la compagnie quelques jours avant la sortie de la Dreamcast sur le sol américain. Aucun détail n'a encore été communiqué à la presse sur les raisons de ce départ. On sait simplement que Toshiro Kezuka, un ancien membre de la firme, reprendra le flambeau de Stolar pour mener à bien le lancement de la machine. Aux dires de Charles Bellfield, directeur marketing, cela n'aura pas d'incidence sur le succès escompté. Souhaitons qu'il ait raison.

UNE DÉMO, C'EST TOUJOURS MIEUX QUE DES MOTS !

Pour son lancement le 9 septembre, la version US de la console sera commercialisée avec un disque-démo bourré à craquer de versions jouables et de vidéos. Pour la partie jouable, on retrouve Sonic Adventure (1 niveau), Power Stone (2 persos), Monaco GP Racing 2 (1 circuit, 1 voiture), CART Super Speed Racing (1 circuit, 1 voiture), House of the Dead 2 (plusieurs missions d'entraînement), Sega Bass Fishing (1 lac) et Ready 2 Rumble (3 combattants disponibles). Et pour terminer, les Américains pourront se régaler avec des vidéos de Hydro Thunder, NFL Blitz 2000, NBA 2K et NFL 2K. D'après Sega France, il semble que nous aussi, petits Français ayons droit à un GD-ROM du même genre dans le package européen.



DUEL AU SOLEIL

Une polémique est née à la suite de l'annonce de Sega America de ne pas sortir de pistolet officiel à cause des problèmes liés à la violence dans les écoles. Le gun sera fabriqué par les éditeurs-tiers. Bien que le problème de violence ne soit pas aussi dramatique en Europe qu'aux USA, la question s'est tout de même posée. Que les joueurs se rassurent, il y aura bien un pistolet officiel en Europe. Pour s'en convaincre, il suffit de faire un petit tour sur le site de Sega Europe.

Evolution 2

Le retour de la revanche !

On aura la joie de retrouver les deux héros principaux du premier volet : le valeureux Mag et la ravissante Linear.

Oh, une jolie vue à la Tomb Raider !

Quelle joie pour moi de découvrir que les petits génies de chez Sting ont décidé de développer une suite au premier RPG de la Dreamcast. Après avoir testé le premier volet dans le N°2 de Dreamzone, j'avoue avoir bavé devant les premières images de sa séquelle. Je regrette simplement que les informations le concernant soient si rares. Enfin, on sait au moins que trois nouveaux personnages feront leur apparition dont un pirate nommé Heli Helo, un spécialiste du bazooka. On ne sait rien de l'histoire, si ce n'est qu'elle se situera plusieurs années après celle d'Evolution. Le système de combat ne changera pas d'un iota (tant mieux, il était excellent !), mais de nouveaux mouvements et possibilités d'action viendront s'ajouter aux commandes habituelles. Le plus intéressant sera sans doute la possibilité de changer les angles de caméra. Fini la vue à la Zelda, et bonjour la vue à la Tomb Raider. De quoi apprécier pleinement l'incroyable finesse des graphismes. A signaler que l'aventure ne situera plus uniquement dans des donjons austères et répétitifs (le gros point faible du premier volet), mais aussi à l'air libre, dans les rues de différentes villes . Evolution 2 supportera de nombreux périphériques liés à la Dreamcast : le VM (pour les sauvegardes et plusieurs petits jeux), le VGA Box (pour les heureux possesseurs de micro-ordinateurs) et le Puru Puru Pack (pour ceux qui aiment les vibrations). Plus riche, plus beau et moins répétitif (on dirait une pub pour une marque de lessive !), cet Evolution 2 risque de surprendre tous ceux qui étaient restés sur leur faim avec le précédent épisode. A quand une version française ?

DÉVELOPPEUR : STING

GENRE :R.P.G

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

Alex

ACCLAIM À FOND DANS LA DREAMCAST

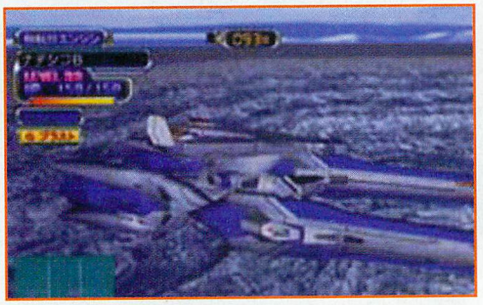
Il semble qu'Acclaim ait l'intention de devenir un poids lourd dans l'édition de jeux DC. Après les prometteurs Trickstyle et NFL Quarterback Club 2000, l'éditeur annonce en effet trois autres titres dont la sortie devrait coïncider à peu près avec celle de la console en occident. Aucun nom n'a encore été lâché mais si l'on en croit certaines rumeurs persistantes, WWF Attitude, McGrath Supercross 2000 et Shadowman pourraient bien être ceux-là.

QUOI DE NEUF DOCTEUR

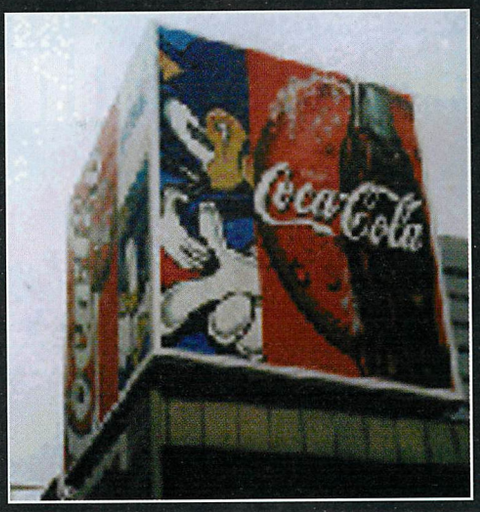
Maintenant que le lancement de la Dreamcast est proche, on entend les rumeurs, où les infos (à vous de voir), les plus folles. Selon une source d'Infogrames, le jeu de plate-forme Looney Tunes Space Race va être développé sur Dreamcast. Il faut prendre cela au conditionnel mais il semblerait que le jeu sur Nintendo 64 ait été annulé au profit de la Dreamcast. Ca fait un jeu de plus pour la console de Sega.

VOYAGE DANS L'ESPACE

Curieusement, l'un des jeux les plus attendus au Japon n'est pas Shen Mue comme on aurait pu le croire, mais un certain Nadesico. Ce jeu de combat de robots géants en 3D temps réel est tiré d'une célèbre série animée au Japon. Cette série mélangeait habilement humour et science-fiction. Elle racontait la vie d'une équipe un peu déjantée et issue d'un vaisseau spatial nommé «Nadesico». Visiblement, le moteur n'aura rien à envier à celui d'un titre comme Frame Gride. Cela dit, on peut se demander si ce jeu débarquera un jour en France puisque la série nous est totalement inconnue. Enfin, qui vivra verra !



UNE ALLIANCE DIABOLIQUE



La petite mascotte bleue de Sega a décidé de carburer au Super cette année. Actuellement, elle apparaît sur tous les panneaux publicitaires de la marque Coca Cola présents dans le district de Shibuya à Tokyo. Elle compte bien s'afficher ainsi pendant encore tout le mois de septembre. Sega semble parti pour écraser la concurrence par une dose massive de publicité. Souhaitons-leur une réussite aussi grande que Sony à l'époque du lancement de la PlayStation.

EIDOS ARRIVE EN FORCE SUR DC

Après avoir démenti la sortie de Fighting Force 2 sur Dreamcast, Eidos vient juste de changer d'avis. Fighting Force 2 sortira bien sur Dreamcast. Le jeu est prévu pour le courant de l'année 2000. Etrangement ce n'est pas Eidos qui a confirmé la nouvelle mais Sega America. Maintenant, on peut peut-être espérer voir arriver un jour un Tomb Raider sur la 128 bites.

ACCESSOIRE, MAIS PAS FUTILE

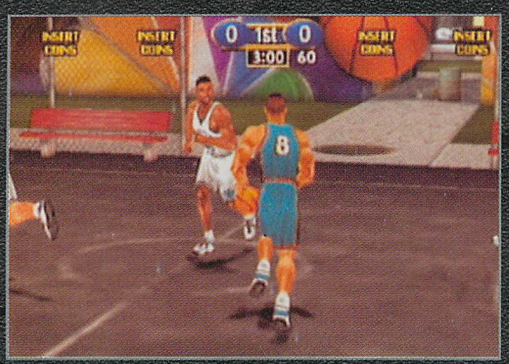
Le constructeur américain Interact annonce un bon paquet de périphériques pour le lancement de la console. Il y en aura pour tous les goûts et toutes les bourses avec des cables, des VM, des kits vibrants, des pads, des volants, des pistolets, sans oublier l'indispensable accessoire de pêche ! Parmi les périphériques les plus intéressants, on notera le Radius Racing Pad (a mi-chemin entre le pad classique et le volant, autorisant un angle de braquage de 60 degrés), l'ensemble volant-pédalier Concept 4 Racing Wheel, ainsi qu'un stick arcade programmable et au design accrocheur.

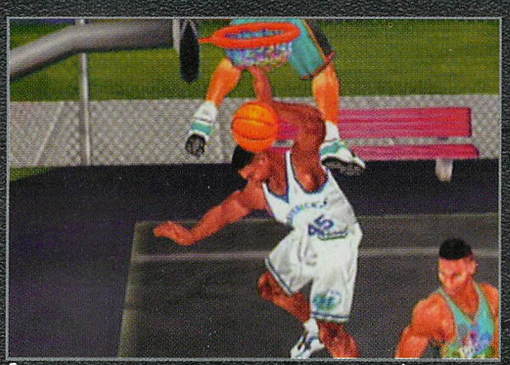
Un tir en extension superbe qui prouve que dunker à tout va ne suffit pas !

Il vole comme un apprenti Michael Jordan. Gare à la chute !

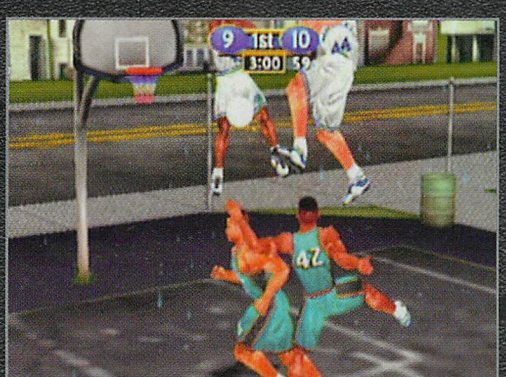
NBA Showtime

LIt's a money time !




Encore un petit effort et le panier pourra exploser !

C'est au tour de Midway de s'essayer au basket sur Dreamcast. Plutôt que de miser sur une simulation rébarbative, l'éditeur américain a opté pour un jeu d'arcade rappelant furieusement les grandes heures de NBA Jam sur Super Nintendo avec ses dunks surréalistes et son action trépidante. Les matchs de NBA Showtime se jouent sur des playgrounds aussi bien que dans les célèbres terrains de la NBA. Une manière comme une autre de pouvoir «tâter» du parquet avec les 145 joueurs vedettes du championnat officiel américain. D'un point de vue purement technique, le jeu tournera en 60 images par seconde et proposera des textures d'une si grande qualité que l'on pourra reconnaître chaque joueur au premier coup d'oeil. Les parties sont rapides et pleines de punch avec une grande palette de mouvements et de nombreux dunks tous plus spectaculaires les uns que les autres. Il ne vous faudra que quelques



secondes pour commencer à enchaîner les actions comme dans les meilleures retransmissions télévisées. D'autant que vous ne contrôlez que deux joueurs sur le terrain, à la manière du vieux NBA Jam. De nouveaux persos et modes de jeu seront accessibles en terminant le championnat, comme un mode «Grosses Têtes» et la possibilité de jouer avec les mascottes de chaque équipe officielle. Vous l'aurez compris, NBA Showtime mise avant tout sur le côté spectaculaire des dunks et sur une jouabilité simplifiée pour se hisser à la première place des jeux de sport sur Dreamcast. Quand on voit la qualité des premières photos et vidéos présentées par Midway, il pourrait bien réussir son coup. L'éditeur américain s'attaque clairement aux titres d'Electronic Arts. Rappelons que NFL Blitz s'était bien mieux vendu que le dernier John Madden sur Nintendo 64. Le combat s'annonce féroce !

Alex

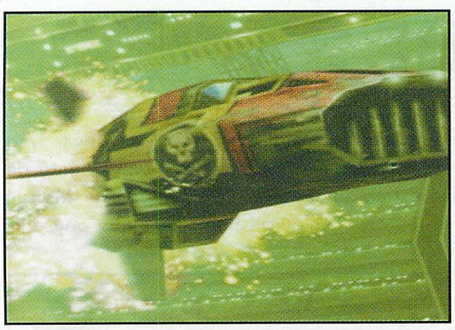
DÉVELOPPEUR : MIDWAY

GENRE : SPORT

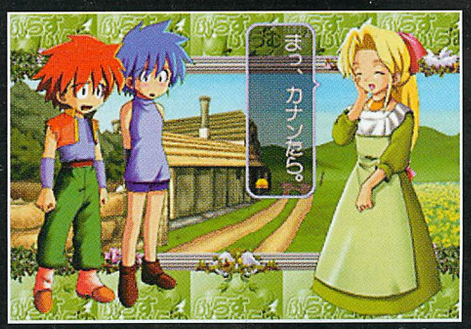
SORTIE PRÉVUE : NOVEMBRE 99

LE ROI DES 7 MERS

Je n'ai pas pu résister à vous montrer de nouvelles photos de Deep Fighter. Ces dernières montrent principalement des phases d'action et comme vous pouvez le constater, ça semble plus que prometteur. Elles nous permettent aussi de juger de la qualité de la vue interne. Pour l'instant la date de sortie de Deep Fighter est toujours prévue pour la fin de l'année en Europe.



UN NOUVEAU CONCEPT ?



Il y a peu de temps, nous avons découvert l'existence d'un petit jeu d'arcade/réflexion au concept vraiment intéressant. Le principe en est simple puisqu'il s'agit d'éclater des ballons posés sur une plate-forme afin que celle-ci atteigne le plafond. Pourvu de graphismes très mignons et vraiment colorés en 2D haute résolution (true color), Purasu Puramu (en voilà un drôle de nom !) s'annonce bien meilleur que le Puyo Puyo déjà sorti sur Dreamcast. Son ambiance enfantine lui permettra sans doute d'atteindre nos rivages. Takuyo, la petite société japonaise qui développe Purasu Puramu, a un bon coup à jouer avec ce titre.

Le déroulement de notre histoire n'est qu'une plume que nous tenons entre nos mains pour la laisser écrire notre chemin, certes, mais si la plume fait l'Histoire, l'encre fait le Destin...

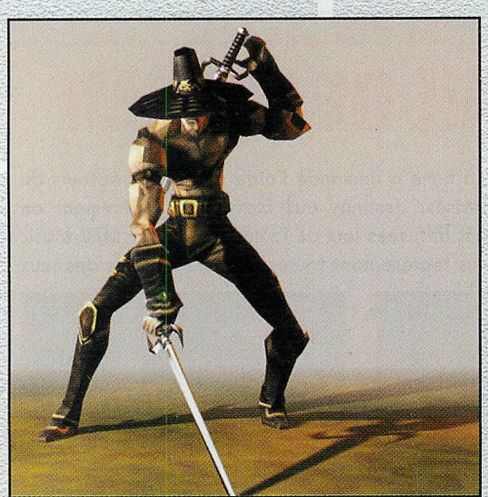
Will, 30/08/99

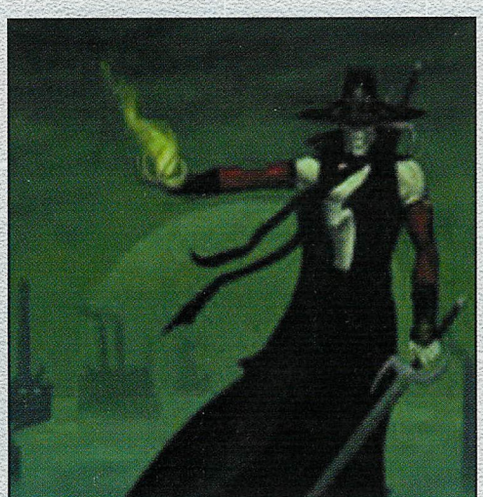
355 BONNES RAISONS D'ACHETER UNE DC

Incroyable ! Alors que Sega avait déclaré que F355 ne serait pas converti sur Dreamcast, l'honorable Suzuki san vient d'annoncer que son nouveau jeu de course allait bientôt voir le jour sur cette même console. Le fait que F355 tourne sur trois cartes NAOMI ne semble plus les déranger. C'est l'AM2 qui devrait se charger de cette conversion.

LE RETOUR DE CHAKAN

Les plus vieux d'entre vous se souviendront sûrement du Chakan de la Megadrive. Ce beat'em all mettait en vedette un combattant mort-vivant adepte de l'escrime. Il sera bientôt de retour sur Dreamcast dans un jeu d'action en 3D qui promet une ambiance des plus morbides. La mission de Chakan sera à nouveau d'éradiquer les forces du mal. Préparez-vous à affronter le Diable en personne !





SWITCH DREAMCAST

NCS travaille en ce moment sur un accessoire permettant de faire passer les jeux étrangers sans modification de la console. Il se connectera dans une des manettes, à la manière d'un VM et le choix du type de jeu se fera en appuyant sur un bouton pendant le «boot». Voilà qui va rassurer ceux qui ont acheté leur machine en import.

PAS ENCORE SÛR...

Sierra considère actuellement la possibilité de convertir Half Life sur Dreamcast. Eh bien qu'ils se dépêchent de considérer la question, parce que pendant qu'ils attendent, il y en a d'autres qui ont déjà pris leur décision. Enfin, j'aimerais quand même qu'ils se décident assez vite parce que je ne sais pas si vous avez eu l'occasion de jouer à Half Life mais pour l'instant, il n'y a pas mieux.

Microsoft sous-traite

C'est maintenant officiel. Konami a passé un accord avec Microsoft pour développer Flight Simulator sur Dreamcast. La porte est maintenant ouverte à d'autres conversions de jeux Microsoft. Le tout est de savoir maintenant quels seront les autres titres qui vont arriver sur la console. On parle dans les milieux autorisés de Age of the Empire 1 ou 2, de Combat Flight Simulator, Midtown Madness, Monster Truck Madness 1 ou 2 et NFL Fever 2000. Il ne vous reste plus qu'à prendre votre plume et votre stylo pour écrire à Microsoft.

Un bruit de couloir de plus

Les dirigeants de Midway seraient tellement contents du résultat de Ready 2 Rumble sur Dreamcast qu'ils envisageraient déjà de ré-utiliser le même moteur pour en faire un jeu de catch. Le produit se nommerait Ready 2 Rumble Wrestling. La ressemblance ne devrait pas s'arrêter là puisque le jeu devrait également reprendre le style humoristique de R2R.

Robbie chante pour la Dreamcast

Sega Europe a passé un accord avec Robbie Williams pour intégrer deux chansons de la pop star dans les publicités Sega. Les deux titres sont issus de son dernier album. A chaque fois que vous verrez une pub Dreamcast à la télévision britannique, désormais vous pourrez donc entendre «I've been expecting you» et «Millennium». C'est les petites adolescentes qui vont être contentes. Enfin, on aurai pu tomber plus mal, Sega Europe aurai pu choisir les Spice Girls.

Une Dreamcast pour les filles

La Dreamcast va bientôt devenir une véritable star des podiums. Elle n'a que quelques mois d'existence et elle possède déjà toute une panoplie de coloris. Il y a la Dreamcast blanche, la DC noire et la skeleton. Sa garde-robe va bientôt s'enrichir d'une nouvelle couleur. Un constructeur de jouets japonais a émit son intention de sortir une DC skeleton rose. Cette console sera vendue avec un soft Internet, basé sur la mascotte du fabriquant, Hello Kitty.

L'APOCALYPSE SELON SEGA

A l'heure où certains nous annoncent l'imminence de la fin du monde ou la destruction totale de Paris, Sega nous propose sa vision personnelle de l'Apocalypse. Pour être honnête, cela n'a rien à voir avec une quelconque catastrophe d'origine naturelle ou divine. Il s'agit tout simplement de la campagne de pub télé de la firme pour la promotion de

sa console. Ce spot de plus d'une minute sera diffusé sur 9 grandes chaînes américaines jusqu'au 9 septembre, date de sortie de la machine aux Etats-Unis. Et malgré l'absence de toute image de jeu, il vaut quand même le coup d'oeil pour la belle voleuse asiatique et les effets spéciaux. Aurons-nous droit en France à une pub aussi percutante ? Réponse très bientôt...

2 FOIS PLUS DE WORMS

En plus d'une future conversion de Worms Armageddon sur Dreamcast, le groupe Team 17 a annoncé un titre inédit pour la bécane de Sega. Ce Worms en 3D est né d'une volonté de faire un jeu utilisant un peu plus les capacités extraordinaires de la console. Pour Martyn Brown, le directeur du développement chez Team 17, un jeu en 2D n'aurait finalement que peu d'intérêt sur une machine aussi puissante. Les caractéristiques de la version Dreamcast de Worms Armageddon sont impressionnantes : de nouveaux scénarios utilisant 28 niveaux générés aléatoirement et permettant des billions de possibilités, 30 niveaux paramétrables pour les missions d'entraînement, de nouvelles animations et nouvelles armes, une bande-son ultra-riche avec de nombreux thèmes sonores (Formule 1, Rasta, commentaires sportifs...). On va bien s'amuser !

UN VRAI TRAVAIL DE FOURMI

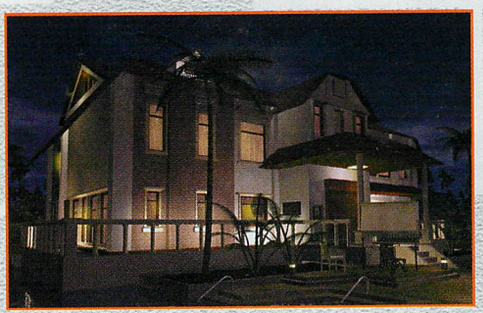
Sega of America ne laisse rien au hasard. La firme a demandé l'aide d'un des créateurs du film Antz pour réaliser plusieurs spots télévisés, destinés aux Etats-Unis. Entièrement en images de synthèse, les trois publicités seront diffusées lors de la cérémonie des MTV Music Awards, le 9/9/99 (date du lancement américain). Elles représentent toutes les personnages des jeux Sega dans des situations plus ou moins comiques. En les voyant, on ne peut qu'espérer que la campagne marketing de Sega France soit de la même qualité.

STREET FIGHTER TOYS

Après les peluches, les jouets ! Capcom sort une série de figurines articulées inspirées des personnages de Street Fighter Zero 3. Et comme vous pouvez le constater, c'est relativement bien fait, en tout cas mieux que les jouets X-Men Vs Street Fighter.

DU NOUVEAU CHEZ KOEI

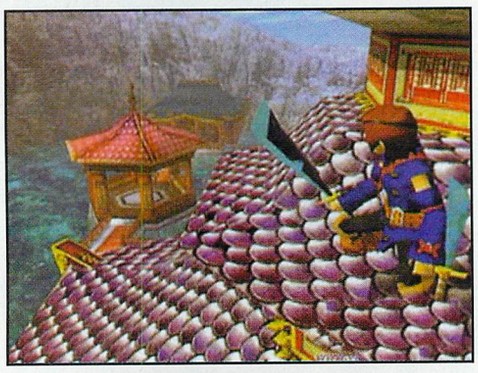
On en sait maintenant un peu plus sur The Seven Mansion, le jeu d'Aventure-Horreur de Koei. L'histoire implique deux personnages, Kei et Reina, qui doivent retrouver le professeur Ailorda, un chercheur spécialisé dans les manipulations génétiques qui a disparu de son laboratoire de l'île de New Russell. Il sera donc possible de jouer à



deux (avec écran splitté verticalement ou horizontalement), la partie de Kei étant plus orientée action et celle de Reina d'avantage basée sur la résolution d'énigmes. Si vous choisissez de jouer seul, la machine contrôlera le second personnage. Enfin, les monstres issus d'expériences sur l'ADN rappellent étrangement ceux de Bio Hazard.

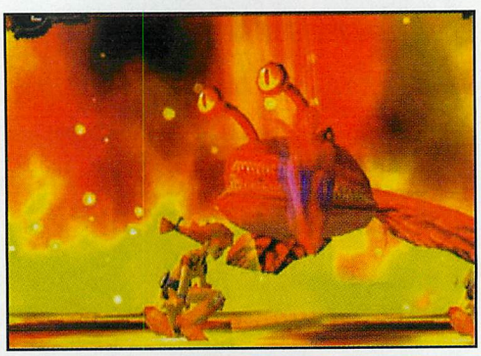
UNE BONNE AFFAIRE

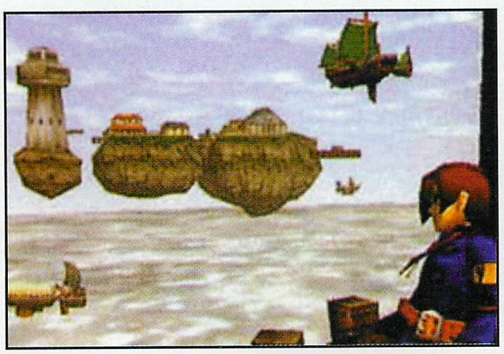
L'éditeur Take 2 ne cesse de s'agrandir. Il vient en effet d'acquérir 19,9% des parts du studio de développement Bungie software (les créateurs de Myth). En quoi cela concerne-t-il la Dreamcast ? C'est très simple: Take 2, par cette opération, s'est emparé des droits pour l'adaptation sur console de Halo, la prochaine bombe de Bungie, et va donc pouvoir le convertir sur la console de Sega par l'intermédiaire de son label Rockstar, comme c'est déjà le cas pour Max Payne ou Hidden & Dangerous.

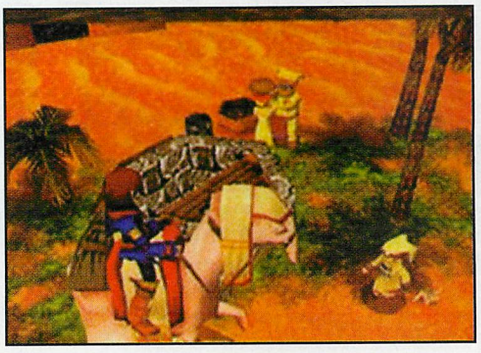


UNE FUTURE STAR DE LA DREAMCAST

Beaucoup sont ceux qui possesseurs de Saturn ayant craqué pour la Dreamcast, attendent avec impatience la sortie d'un cinquième épisode de Phantasy Star (les 4 premiers volets étaient sortis sur Megadrive, puis en compilation sur Saturn). Ils seront donc ravis d'apprendre que les créateurs de Phantasy Star travaillent actuellement sur un somptueux RPG pour la Dreamcast. Ce titre était auparavant connu sous le nom de Project ARES, il s'appellera désormais Eternal Arcadia. Préparez-vous à une grande aventure !







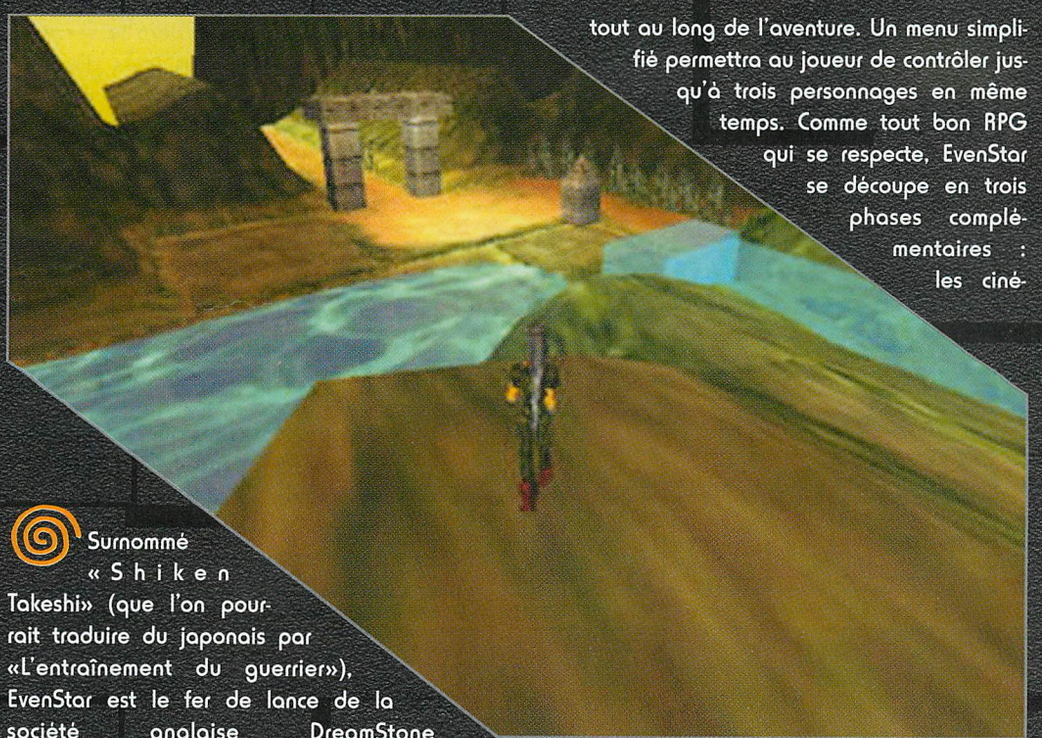
CERTAINS MONSTRES DEVRAIENT DONC DONNER DU FIL À RETORDRE AUX AVENTURIERS EN HERBE.

EvenStar

La future bombe britannique

SEED ET JENNA : UN FRÈRE ET SA SOEUR UNIS DANS L'ADVERSITÉ.

LA 3D D'EVENSTAR PROMET DE NOMBREUX DÉLIRES VISUELS.

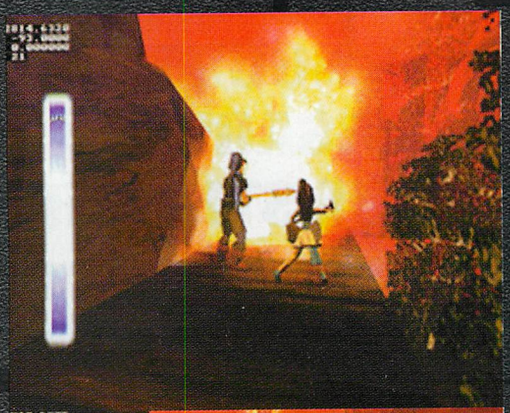


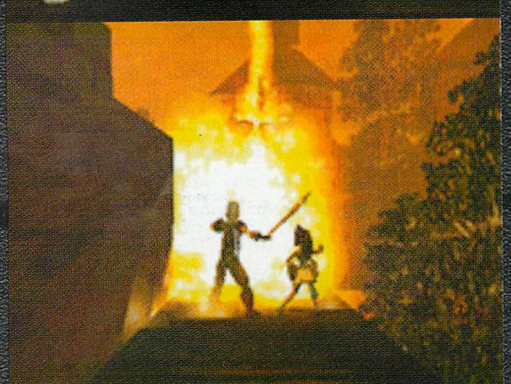
Surnommé « Shiken Takeshi» (que l'on pourrait traduire du japonais par «L'entraînement du guerrier»), EvenStar est le fer de lance de la société anglaise DreamStone Entertainment. Cet action / RPG conte les exploits d'un jeune garçon appelé Seed qui devra risquer sa vie pour découvrir sa véritable identité. Il se retrouvera bien vite plongé dans une cruelle guerre civile. EvenStar se présente comme un jeu en 3D avec une vue à la troisième personne. La caméra pourra bien sûr être ajustée tout au long de l'aventure. Un menu simplifié permettra au joueur de contrôler jusqu'à trois personnages en même temps. Comme tout bon RPG qui se respecte, EvenStar se découpe en trois phases complémentaires : les cinématiques qui font progresser l'intrigue, une partie exploration avec dialogues et le mode de combat. La société DreamStone Entertainment, formée à la base par Terrell Hill et quelques-uns de ses amis, démontre ici toute l'étendue de son potentiel. Au fur et à mesure de son développe-

DÉVELOPPEUR : DREAMSTORE

GENRE : ACTION/R.P.G

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

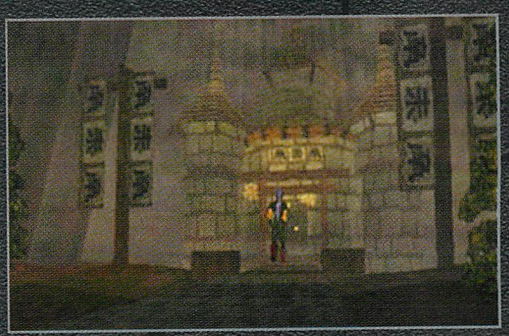


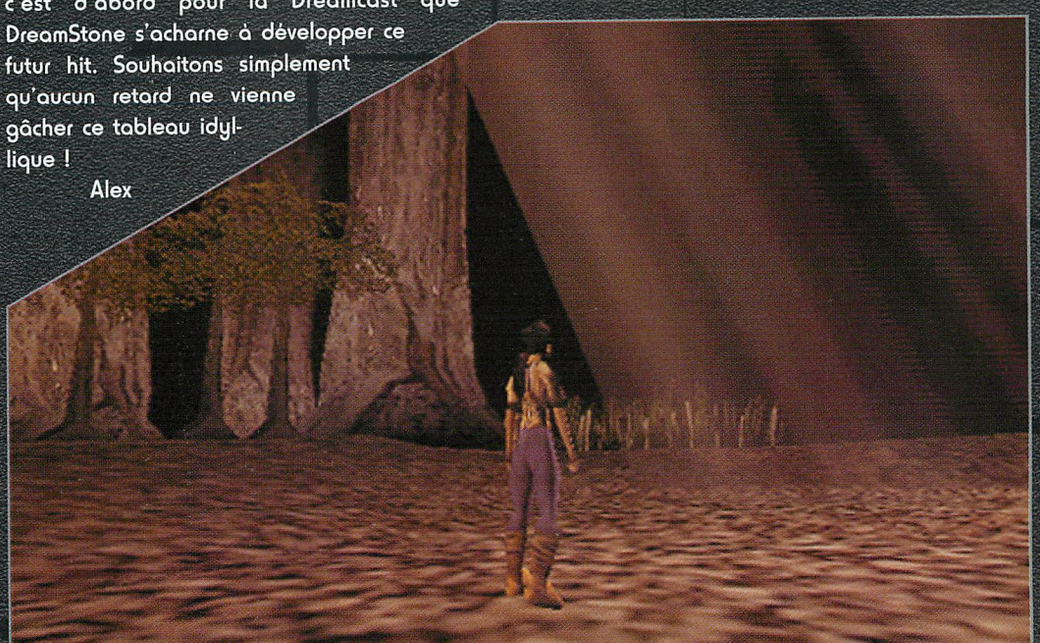


Cette phase décomposée du jeu permet d'admirer tout le travail

ment, EvenStar a connu de nombreux changements. Au départ, le jeu se nommait «Seed : A Quest for Mantha» et le héros était du mauvais côté de la barrière. Les programmeurs de DreamStone font leur maximum pour que leur premier titre soit une pleine réussite car ils n'ont pas l'intention de s'arrêter en si bon chemin. Dans les personnages principaux d'EvenStar, on trouve aussi la soeur de Seed, la ravissante Janna. Elle cherchera par tous les moyens à protéger son frère tout en essayant d'en découvrir plus sur elle-même. Plus qu'une gigantesque aventure, EvenStar est une véritable quête existentielle. Du côté des méchants, on trouve l'odieux Kaine. Un personnage machiavélique qui tentera souvent de manipuler le pauvre Seed. Ces personnages contribuent beaucoup à enrichir une histoire parfaitement apte l'immersion totale du joueur dans un univers onirique particulièrement riche. Les génies de chez DreamStone ne cachent pas qu'en tant que fans de RPG japonais tels que Lunar ou Secret of Mana, ils aimeraient beaucoup proposer aux joueurs un titre aussi beau et innovant que le remarquable Zelda 64. Si une conversion sur PC d'EvenStar est déjà confirmée, c'est d'abord pour la Dreamcast que DreamStone s'acharne à développer ce futur hit. Souhaitons simplement qu'aucun retard ne vienne gâcher ce tableau idyllique !

Alex





L'ambiance qui plane sur certains décors est carrément mystique !

News

Wild Metal Country repoussé

DMA Design a annoncé un retard dans le développement de son dernier titre. Wild Metal Country est désormais prévu pour le premier trimestre 2000. Apparemment, les programmeurs connaissent quelques déboires avec l'élaboration du jeu Online.

Skate toujours!

Il y a certainement parmi vous quelques inconditionnels de Top Skater, le seul jeu de Skateboard jamais paru en arcade. Si vous êtes de ceux-là, la nouvelle qui suit va vous ravir. En effet, il est de plus en plus probable de voir arriver une suite dans un futur proche. Même si Sega n'a encore rien confirmé, il serait question dans ce Top Skater 2 d'un choix de personnages plus important, de Skate Parks plus nombreux, de tricks encore plus variés... Enfin, sachez que le hardware retenu pour le développement semble être la très en vogue Naomi. Qui parle d'adaptation Dreamcast ?

Microsoft de retour sur Dreamcast ?

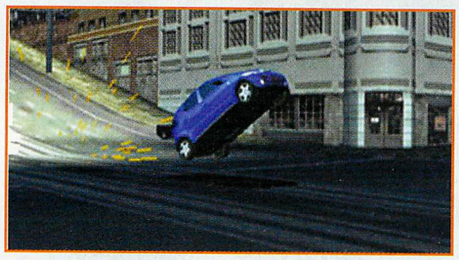
Après avoir prêté main forte à Sega en apportant des outils de développement pour les jeux Dreamcast, le géant Microsoft serait semble-t-il sur le point d'aller plus loin en adaptant sur notre console préférée Monster Truck Madness, troisième volet de d'une série de titres PC basés sur la simulation de conduite (rappelons pour les incultes que les deux premiers étaient Motocross Madness et Midtown Madness).

Ready for rumble

Ils sont forts ces Américains. Midway croit en la Dreamcast et ça ce voit. La promotion pour le lancement de Ready 2 Rumble aux USA, est à la hauteur des espoirs placés dans cette petite merveille, c'est-à-dire énorme. En plus des spots TV qui vont inonder les ondes jusqu'à la fin de l'année, Midway a prévu des tee-shirts R2R, des shorts R2R, des cartes collector, des guides, des porte-clés parlants et des personnages géants inflammables. Si avec tout ça vous n'achetez pas Ready 2 Rumble, je n'y comprends plus rien.

Un nouveau combat de mutants

Fort du succès de Marvel vs. Capcom sur Dreamcast, Capcom envisage de sortir une suite du jeu. Le titre serait déjà en court de développement. L'annonce ne devrait plus tarder.



Un nouveau climax

Climax vient d'annoncer un nouveau jeu sur Dreamcast. Il s'agit de la suite de Runabout existant sur Playstation. Connu sous le nom de Felony 11-79 en Europe, cette nouvelle version devrait reprendre le principe de son ancêtre. Comme dans Crazy Taxi, Driver ou GTA, le joueur devra se déplacer dans une ville et remplir des objectifs. Bien entendu, Super Runabout utilisera les capacités de la console de Sega. Metropolis Street Racer devrait se dépêcher de sortir car à force d'attendre, il risque fort d'avoir beaucoup de concurrents à ses trousses.

Le nouveau visage de Blue Stinger

Si l'on pouvait reprocher à Blue Stinger l'absence d'une atmosphère à la Resident Evil, c'est surtout la mauvaise gestion des caméras qui avait le plus rebuté les joueurs potentiels. Activision l'a bien compris et à l'occasion des conversions américaines et européennes, l'éditeur a décidé de revoir quelque peu ce problème. Désormais, le système de caméras dynamiques de la version japonaise se voit complété par deux nouvelles vues plus jouables : une arrière et une subjective. Ce qui devrait résoudre bien des problèmes. Et pour l'ambiance, monsieur Activision, il a aussi prévu quelque chose ?

Des nuits sans hiver : quelle bonne nouvelle !

BioWare a récemment présenté Neverwinter Nights, un nouveau projet de RPG-action multijoueur sur PC. Comme dans Baldur's Gate, l'action se déroule dans l'univers Advanced Dungeons & Dragons et le soft devrait même être le premier jeu vidéo à utiliser les dernières règles d'AD&D. Mais quel rapport avec la Dreamcast ? Les développeurs ont dévoilé que le jeu utilisera le même moteur 3D que MDK2 sur Dreamcast. De là à penser qu'il sera aisé de sortir une version DC, il n'y a qu'un pas... Si cela s'avère exact, on ne manquera pas de vous en informer.

SILVER CONFIRMÉ

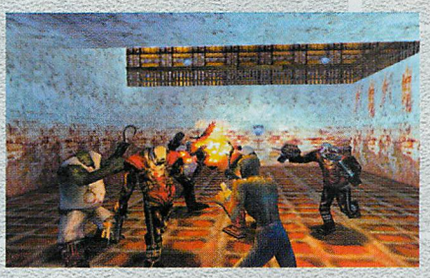
Après le succès de la version PC, Infogrames a confirmé que Silver serait converti sur Dreamcast. On peut dire que ça tombe plutôt bien car les RPG se font rares sur la console de Sega. Assez classique dans sa conception, Silver n'en demeure pas moins superbe et très agréable à jouer. Le seul problème, car il en fallait bien un, c'est qu'il n'est pas annoncé avant l'année prochaine, alors patience...

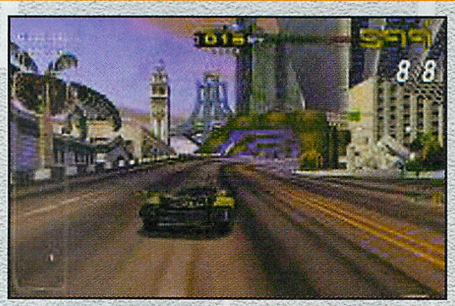
LE RETOUR DES JEDIS

En cours de finition sur Dreamcast, Star Gladiator 2-Plasma Sword est donc le deuxième titre développé par Capcom sur la machine de Sega. Les personnages sont plus nombreux que dans le premier opus (sorti sur PlayStation) puisqu'on en compte pas moins de 22. Les modes de jeu sont tout ce qu'il y a de plus classique (Arcade, Versus, Group Battle, Training). Pour ce qui est de la réalisation, Star Gladiator 2 bénéficie, à l'instar de son prédécesseur, d'effets visuels impressionnants. Enfin, sachez qu'il devrait être disponible au Japon cet automne.

SHADOWMAN SORT DE L'OMBRE

Avant l'arrivée de la Dreamcast, annoncer que les graphismes d'un jeu étaient beaux avait un minimum de sens. Aujourd'hui, cela ne veut plus rien dire. A cause des capacités de la machine, ces mots sont vidés de tout leur sens. Alors si je vous dit qu'à l'ECTS, j'ai joué à Shadowman sur Dreamcast et qu'il était beau, cela ne vous avancera pas beaucoup. Pour en savoir plus, rendez-vous donc le mois prochain pour juger par vous-même avec la préview de Shadowman sur Dreamcast.





DIFFICILE D'ÊTRE UN JEU DE COMBAT

Annoncé du bout des lèvres par Capcom, Star Gladiator 2 est effectivement prévu sur Dreamcast. Prévu n'est peut être pas le mot juste puisqu'il était jouable à l'ECTS. Distribué par Virgin/Interplay, Star Gladiator 2 a été rebaptisé pour l'occasion Plasma Sword. Dommage qu'il arrive après SoulCalibur, parce que maintenant tous les jeux de combat paraissent sans saveur à côté de lui. Attendons de le voir plus en détails pour juger.

PAS DE PITIE

Une rumeur inquiétante court actuellement sur le Net: Midway aurait l'intention d'adapter sur Dreamcast son tout nouveau San Francisco Rush 2049. Quand on connaît la qualité des deux précédents épisodes, on peut craindre le pire. Mais bon, il faudra bien s'y faire, maintenant que la console est sortie aux Etats-Unis, on va forcément voir apparaître un certain nombre de titres adaptés au public américain.

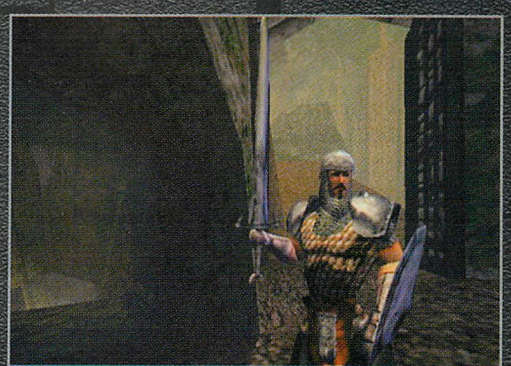
Bon, on se refait le pas de danse une dernière fois. Essaie d'être synchrone ce coup-ci.

Ne serait-ce pas là un coffre rempli de sorts magiques ?

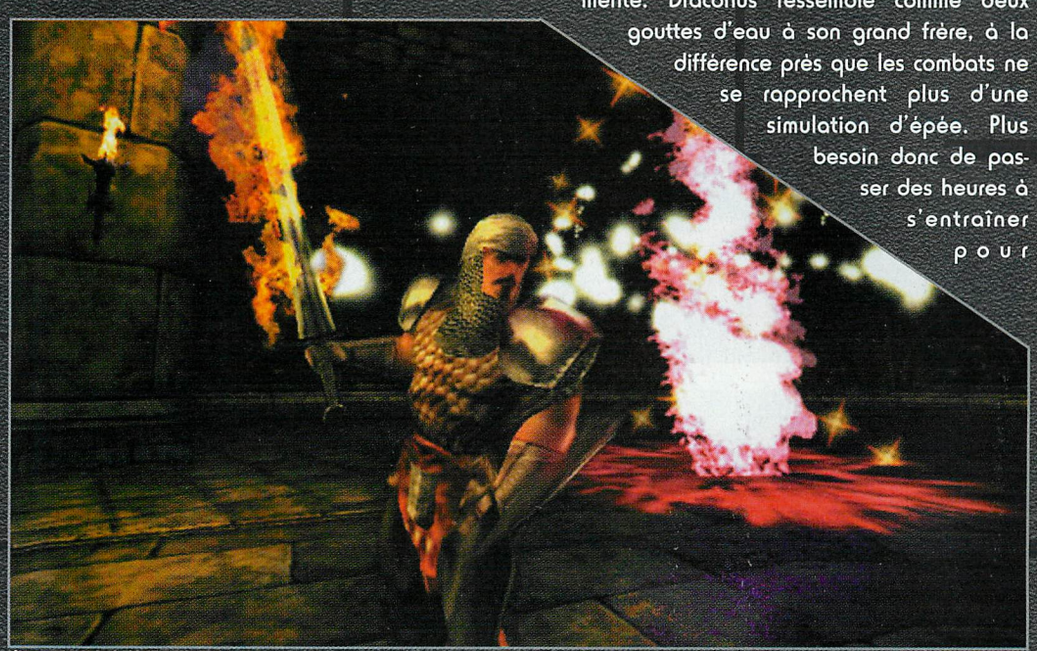
Draconus : Cult of the Wyrm

Die by the Sword 2 ?

Pardon, mon bon monsieur... Z'auriez pas vu passer une horrible créature ?



On peut dire que les p'tits gars de Treyarch ont bien du mal à donner un nom définitif à leur dernière création. Après Swords of Vengeance et Blades of Vengeance, ils hésitent encore entre Draconus : Cult of the Wyrm et Draconius : Kult of the Wyrm. C'est bien compliqué tout cela. Mais quel que soit le nom définitif choisi, Draconus devrait marquer le genre du RPG sauce heroic-fantasy de son empreinte. Treyarch connaît bien son sujet puisque l'équipe a déjà réalisé Die by the Sword sur PC. Ce jeu aux qualités indéniables, mais qui avait rebuté certains à cause de sa prise en main délicate (les mouvements de souris servaient à frapper tandis qu'on dirigeait le héros au clavier), n'avait malheureusement pas connu le succès mérité. Draconus ressemble comme deux gouttes d'eau à son grand frère, à la différence près que les combats ne se rapprochent plus d'une simulation d'épée. Plus besoin donc de passer des heures à s'entraîner pour



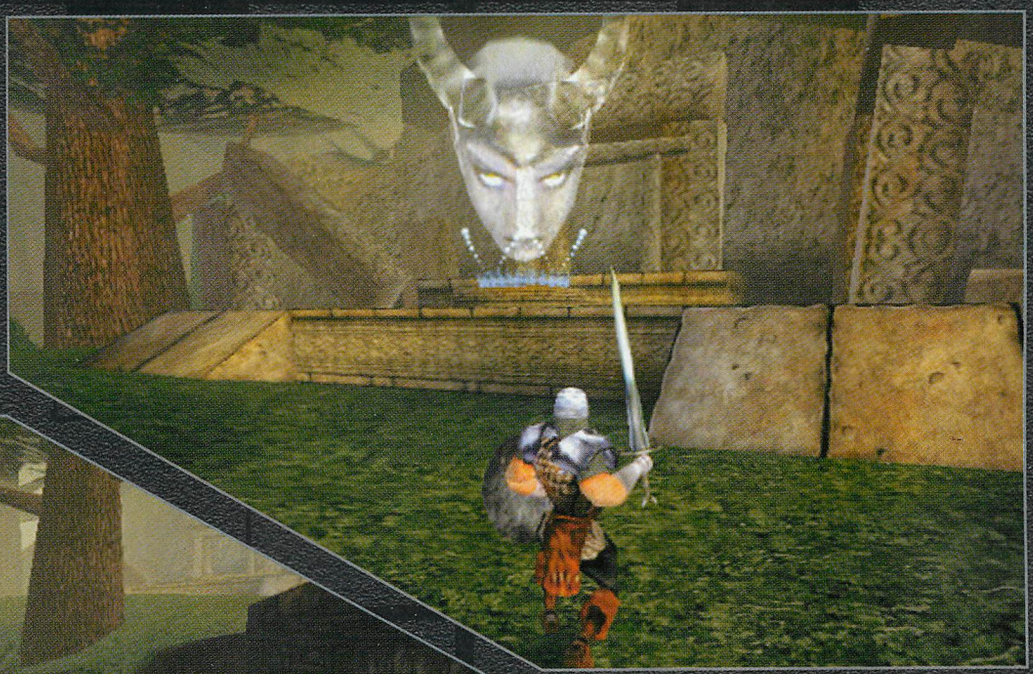
Ah, les cons ! A force de jouer avec leur magie, ils ont foutu le feu à mon épée !

DÉVELOPPEUR : TREYARCH

GENRE : AVENTURE/ACTION

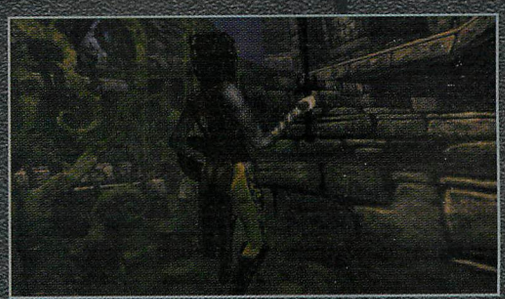
SORTIE PRÉVUE : FIN 99

JE NE SAIS PAS POURQUOI, MAIS CE CHÂTEAU NE M'INSPIRE PAS CONFIANCE...



avoir la moindre chance de vaincre. Sinon, pour le reste, c'est bonnet-blanc et blanc-bonnet, si bien qu'on pourrait croire à une suite ! A mi-chemin entre Tomb Raider pour le côté aventure/action et Golden Axe pour l'ambiance médiévale et les combats à l'arme blanche, Draconus apportera peut-être un second souffle à un genre qui -il faut bien l'avouer- commence un peu à tourner en rond. Cette fois-ci, vous n'aurez pas droit à la belle Lara Croft et à ses formes affriolantes mais à deux personnages typiques de l'heroic-fantasy : Cynric, le bon gros guerrier habile de son épée et Aeowyn, la ravissante sorcière aux redoutables pouvoirs magiques. On retrouve les ingrédients habituels du genre : monstres, pièges mortels, objets à ramasser, etc. Mais ne croyez pas pour autant avoir affaire à un titre banal et inintéressant. Loin de là. Si Draconus reprend les points forts de son aîné (Die by the Sword), on risque de se retrouver avec un produit au degré de réalisme rarement atteint. Imaginez par exemple que vous puissiez couper les jambes d'un monstre pour le réduire à l'immobilité avant de l'achever en lui tranchant la tête ; à moins que vous ne préfériez tout simplement le désarmer en lui amputant les bras... Ajoutez à cela quelques énigmes bien pensées et vous obtenez un titre qui en étonnera certainement plus d'un. Espérons maintenant que la réalisation suivra et que la durée de vie sera un peu plus longue que celle de Die by the Sword.

Vincent



Comme dans Redline Racer, il est possible de rouler sur la neige sans aucune perte d'adhérence. Les amateurs risquent de ne pas apprécier !...

Suzuki Alstare Racing

Le successeur de Redline Racer

Ah, ces camionneurs ! Tous des chauffards !

DÉVELOPPEUR : CRITERION STUDIOS

GENRE : COURSE DE MOTOS

SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 99 (EUR.)

Oubliez tout ce que vous avez lu ou entendu sur la conversion Dreamcast de Redline Racer. Le jeu, que nous avions testé en version japonaise dans notre précédent numéro ne sortira, en effet, jamais en France. Mais ne prenez pas cet air déçu car Ubi Soft a tenu compte des critiques faites à l'encontre de son produit pour développer un tout nouveau jeu de bécanes. Et comme l'éditeur ne fait pas les choses à moitié, il s'est allié à la prestigieuse équipe japonaise de Suzuki Alstare pour promouvoir son bébé. Cette alliance exclusive pour 5 ans devrait renforcer la position d'Ubi Soft dans la simulation de motos (ndr : enfin, si l'on peut parler de simulation !...). Développé par Criterion Studios, SAR sera donc le premier titre Dreamcast d'une longue série basée sur l'équipe Suzuki Alstare, avec les quatre stars de l'équipe et les bécanes officielles (GSX R600 et GSX R750). Inutile de dire qu'avec une telle licence Ubi Soft devrait faire un pas de géant dans les jeux de motos. SAR apparaît d'ailleurs comme un Redline Racer amélioré. Les circuits et les motos ont été entièrement remodélisés avec des textures plus travaillées qu'auparavant. Et ce n'est pas un mal quand on sait que Redline Racer (PC) date de l'année dernière et que les graphismes des jeux PC évoluent parallèlement à la montée en puissance des cartes 3D. Mais les progrès ne s'arrêtent pas là. Les horribles bugs de collision, qui donnaient plus envie de jeter le jeu par la fenêtre que d'y jouer, ont semble-t-il été éradiqués. On peu donc désormais s'amuser avec un jeu de motos sur Dreamcast. Malheureusement, la jouabilité demeure encore trop proche de celle de Redline Racer (ndr : comprenez : très arcade) et les vrais amateurs de grosses cylindrées devront encore attendre avant d'avoir droit à une véritable simulation. A moins que les programmeurs n'aient la géniale idée de revoir aussi ce point...

Vincent

Et hop, un bon coup de pollution dans la campagne verte. Il paraît que c'est plus efficace que le fumier...

A...À...À LA QUEUE-LEU-LEUH !

Rainbow six

Le club des six !

CA Y EST LES GARS. J'CROIS QU'ON L'A EU !

DÉVELOPPEUR : RED STORM

GENRE : ACTION/STRATÉGIE

SORTIE PRÉVUE : 9 SEPTEMBRE (US)

Les possesseurs de PC connaissent bien ce jeu d'action/stratégie basé sur une nouvelle de Tom Clancy. Unanimement encensé par la critique et récompensé à de nombreuses occasions, il ne devrait plus tarder à voir le jour sur la console de Sega. A l'instar de titres aussi prestigieux que Metal Gear Solid ou Syphon Filter (ndr : deux jeux PlayStation), Rainbow Six va vous plonger dans une lutte sans merci contre des terroristes internationaux. Vous êtes à la tête d'une force d'élite et votre quotidien se résume à effectuer de dangereuses missions. Au cours de celles-ci, vous découvrirez un complot bien plus important que ce que vous pensiez, dans lequel se joue le destin du monde. Pour mener à bien chaque mission, vous devrez former l'équipe la plus efficace possible en tenant compte des compétences de chacun des agents (20 personnages disponibles) et mettre en place un plan d'opération à partir d'une représentation aérienne en 3D de la zone considérée. Une fois satisfait de votre stratégie, il ne vous reste plus qu'à lancer l'assaut. L'action se déroule alors au choix, en vue subjective ou en vue de dos. Mais attention, il ne s'agit pas pour autant d'un jeu où l'on tire sur tout ce qui bouge puisque la moindre erreur peut compromettre toute la mission. Vous ne dirigez qu'un seul personnage, la console gérant les autres protagonistes, amis et ennemis. La version PC disposait d'un mode multijoueur permettant à plusieurs personnes de jouer en collaboration via Internet ou

un réseau local. Il semble malheureusement que cette option ne soit pas intégrée dans la conversion Dreamcast. Mais la perte n'est pas si grave, dans la mesure où il est toujours possible de passer de l'un à l'autre des agents en appuyant simplement sur un bouton. Autre bonne nouvelle, il semble que la version console comporte les 17 missions de base plus les 5 missions Eagle Watch vendues séparément sur PC ; ce qui nous fait un total de 22 missions dans des lieux aussi divers que le Taj Mahal ou Big Ben à Londres. En dépit d'une réalisation graphique un peu dépassée pour la machine, Rainbow Six devrait offrir à la Dreamcast la plus réaliste et la plus aboutie des simulations du genre. Faites gaffe quand même à ne pas tirer sur vos propres gars...

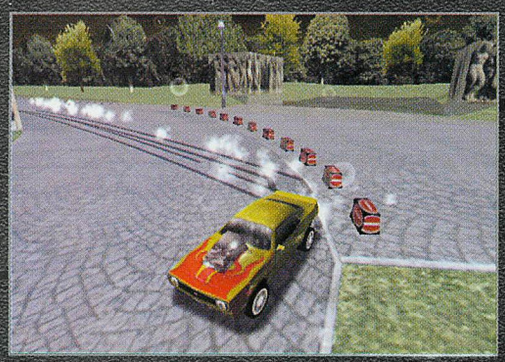
Vincent

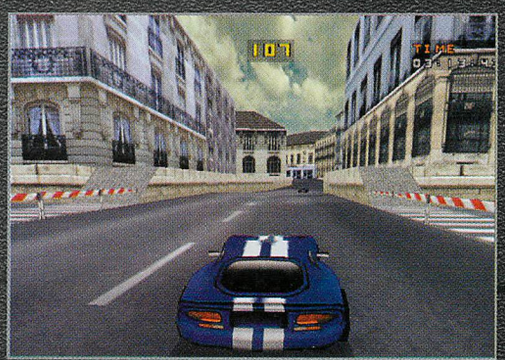
Je ne sais pas pourquoi, mais cet endroit me dit quelque chose...

Où que vous soyez à travers le monde, vous aurez toujours la police aux trousses.

Test Drive 6

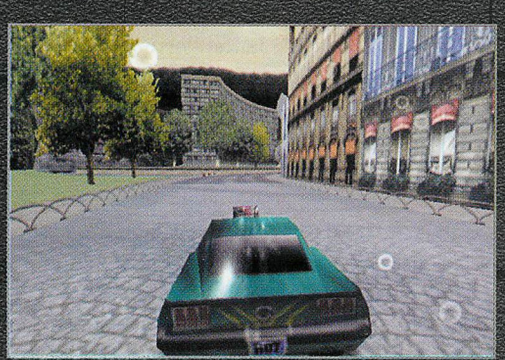
Et un de plus dans la bataille...





Lors de la dernière édition de l'E3, l'un des genres les mieux représentés sur Dreamcast était la course automobile. En effet, pas moins de trois titres de qualité se partageaient déjà la vedette dans le domaine: Metropolis Street Racer de Bizarre Creations, Xleration de Kalisto et Speed Devils d'Ubi Soft. C'est maintenant au tour d'Accolade (Infogrames US) d'entrer en piste avec le sixième opus de sa célèbre série: Test Drive. Mais quels sont les atouts de ce soft face à la concurrence? Tout d'abord, Accolade nous annonce quelques cent véhicules appartenant tous à des grandes marques, et parmi lesquels on ne manquera pas de retrouver les désormais classiques TVR Cerbera et Dodge Viper. De plus, les modèles physiques des bolides ont été entièrement retravaillés afin d'obtenir un réalisme optimal. Et pour les amateurs de tuning, sachez que les programmeurs ont inclus la possibilité d'améliorer sa voiture comme dans Gran Turismo. Mais ce n'est pas tout, Accolade a également fourni un gros effort concernant la réalisation des 25 circuits: non seulement les décors seront beaux et variés (avec des lieux célèbres comme Paris, Hong Kong, New York...), mais en plus, ils seront interactifs puisqu'il vous sera possible de démolir un certain nombre d'objets traînant au bord de la piste. Et les modes de jeu ne seront pas en reste avec quatre classes, un mode tournoi dans lequel on gagne de l'argent pour améliorer sa caisse, de folles poursuites avec la police (où vous devrez emprunter des passages secrets pour échapper aux hélicoptères!),... Pour ce qui est de la réalisation, on peut déjà constater que les graphismes sont plus qu'honorables avec de nombreux effets visuels et l'utilisation d'environment mapping. Enfin, la dernière inconnue reste l'animation mais au vu des capacités de la machine, gageons qu'elle sera à la hauteur.

Antoine



Dans Test Drive 6, il n'y a pas que des parcours en ville; on trouve aussi des circuits classiques.

DÉVELOPPEUR: INFOGRAMES

GENRE: COURSE AUTOMOBILE

SORTIE PRÉVUE: AUTOMNE 1999

DEUX SAKURA WARS, SINON RIEN !

La saga des Sakura Wars est l'une des plus appréciées au Japon. Cette série d'aventures/ simulation a connu plusieurs volets sur Saturn. Son univers mélangeait avec bonheur jolies filles et robots géants (les deux fantasmes principaux des Japonais). Aujourd'hui Sega et Red annoncent deux sakura Wars sur Dreamcast (on en a de la chance !). Le premier, appelé Hanagami Columns 2, est un jeu d'arcade/ réflexion reprenant les personnages principaux des anciens Sakura wars. Il devrait sortir en décembre. Un Sakura Wars plus classique a été confirmé pour le courant de l'an 2000.

ILS SONT FOUS CES JAPONAIS !

On trouve décidément de tout sur le site Internet japonais de Maître Sega. Les fanatiques des goodies liés à l'univers Sega pourront y dégoter de nombreuses peluches, lithographies et autres montres. Si vous êtes courageux et que vous avez un bon dictionnaire japonais, vous pouvez toujours tenter d'en commander plusieurs. Si c'est la cas, je vous souhaite bonne chance !

GRAND CONCOURS SEGA

Vous êtes un fou de Dreamcast et vous rêvez de vous rendre à New York pour le lancement de la console ? Pas de problème ! En participant au concours organisé par Sega of America sur son site web www.sega.com, vous serez peut-être tiré au sort et gagnerez une console avec trois jeux, ainsi qu'une invitation à la soirée des MTV Music Awards. Le concours se termine le 27 août. Alors dépêchez-vous..

UNE NOUVELLE PRISE EN MAIN

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la Dreamcast ne manquera pas de périphériques. A la longue liste des constructeurs déjà présents sur la ligne de départ, il faut maintenant ajouter Nyko. Cette entreprise s'apprête à lancer sur le marché un nouveau paddle, doté de 6 boutons. Il est présenté comme un paddle dédié aux jeux de combat. Un peu de repos ne fera pas de mal aux manettes Sega. Aucun prix n'a encore été annoncé mais cet accessoire devrait voir le jour en priorité sur le sol américain.

GENIAL GAMES

LA MEILLEURE REPRISE DE VOS JEUX VIDÉO

DREAMCAST V.F disponible ce 14 octobre 99

ACHATS - VENTES
RÉPARATIONS - V.P.C.

Toutes les nouveautés des leur sortie (en V.F)

En magasin à Elbeuf
TEL. : 02.35.78.63.26

De la concurrence pour Sega Rally 2

Après un carton sur PlayStation, Infogrames a annoncé la conversion de V-Rally 2 sur Dreamcast. Avec ses nombreuses voitures et son éditeur de circuits, ce titre a tous les atouts pour devenir la référence du genre.

Shen Mue Collector

Alors que la sortie du titre phare de l'éditeur semble cette fois définitivement arrêtée au 28 octobre (pour le Japon), Sega a d'ores et déjà annoncé qu'une édition limitée comportant un CD des musiques du jeu ainsi que quelques autres goodies serait disponible à la même date pour la modique somme de 6,800 yens. Tirée à 160 000 exemplaires, cette version sera bien sûr exclusivement réservée au marché japonais.

Lara infidèle?

Tomb Raider: the last revelation, quatrième épisode des aventures de Lara Croft serait, selon certaines sources, en cours d'adaptation sur Dreamcast. Même si Eidos et Core refusent de le confirmer pour le moment, cette conversion n'aurait rien d'étonnant étant donné que Core développe déjà Fighting Force 2 pour Sega. Il serait d'ailleurs question d'utiliser le même moteur pour Tomb Raider. A propos de The last revelation, sachez que cette aventure est censée se dérouler avant le premier épisode, avec une Lara plus jeune mais déjà en pleine possession de ses moyens.

Le jeu fantôme

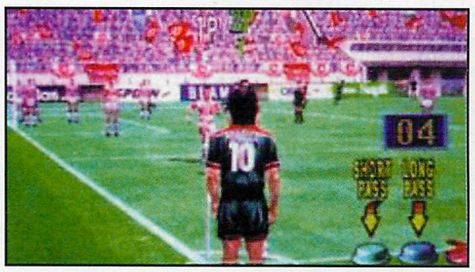
Le 27 novembre 1998 est, tout le monde s'en souvient (hein ?), la date de sortie de la Dreamcast au Japon. Mais ce devait également être la date de sortie de D2. Depuis, les reports et communiqués douteux concernant le titre de Warp se sont succédés. Dernier en date : il semblerait que D2 sorte finalement le 18 novembre prochain (soit presque un an après la machine) pour la somme de 6,800 yens. A vrai dire, on n'y croit plus tellement; et de toute manière, après ce que l'on a pu voir du jeu à l'E3, on a plus du tout envie d'y jouer...

Sega et l'arcade

Sega n'abandonne pas l'arcade puisqu'une trentaine de nouveaux projets sont déjà à l'étude. Aucun nom n'a encore été dévoilé, mais on peut s'attendre à découvrir rapidement Virtua Cop 3, Virtua Fighter 4, Daytona USA 3 ou encore Pod Racer.

Une attente beaucoup trop longue

Sega Japon semble avoir repoussé la sortie de son Virtua Striker 2000 sur Dreamcast de plusieurs mois. Il faut dire que le public a fait pression sur Sega pour que son jeu de foot intègre une option permettant de se connecter sur le Net pour pouvoir compléter les statistiques des différentes équipes du jeu. De plus, certaines rumeurs laissent entendre que les graphismes relativement complexes poseraient problème aux programmeurs. Il ne nous reste plus qu'à attendre la sortie de FIFA 2000 pour pouvoir s'adonner à notre sport national sur Dreamcast.



Les dinosaures ne sont pas près de s'éteindre

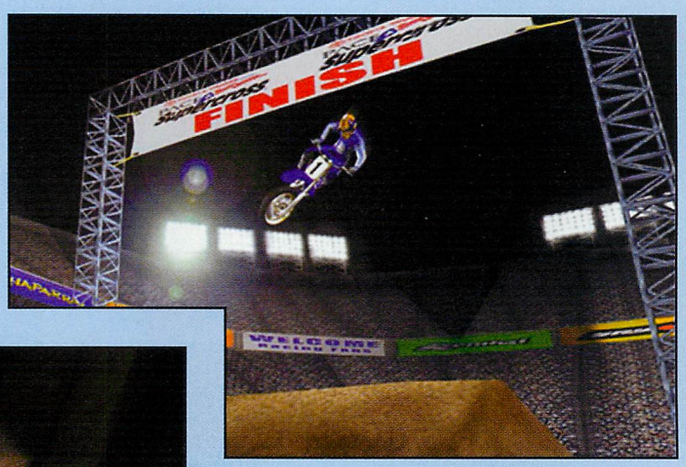
Une console n'aura jamais été aussi proche de l'arcade. Sega poursuit sa politique de conversion. Bien que Jurassic Park: The Lost World ne tourne pas sur une borne NAOMI, le jeu sera bien converti sur Dreamcast. Après les zombies, il ne vous restera plus qu'à dégainer votre pistolet pour abattre du T-Rex.

Que la force soit avec la Dreamcast

Voici une rumeur bien alléchante. Il semblerait que Lucas Arts envisage de sortir un jeu adapté de Star Wars sur les consoles nouvelle génération. Par nouvelle génération que faut-il comprendre ? Dreamcast, bien sûr. En attendant le jeu, vous pourrez toujours aller voir le film.

En route pour Bercy

Avec Redline Racer, on avait déjà eu la joie de goûter au plaisir du deux-roues sur bitume. Maintenant, on va enfin pouvoir mordre la poussière dans de fantastiques courses de motocross grâce à l'éditeur américain Acclaim. Les premières images sont prometteuses, mais sur ce type de jeu, c'est surtout la jouabilité qui se révèle déterminante. Pour l'heure, on ne sait pas grand chose de ce Supercross. Espérons simplement qu'il sera meilleur que le désastreux Jeremy McGrath qu'Acclaim avait édité sur PlayStation. Nous devrions être en mesure de vous donner plus d'informations dans le prochain numéro. A suivre !



Les projections de l'eau à l'arrière des bateaux ont l'air très réalistes.

Sur cette photo, on se rend bien compte de la dynamique de l'eau.

Thunderboat

Madmax sur les flots

DÉVELOPPEUR : N.C.

GENRE : COURSE DE BATEAUX

SORTIE PRÉVUE : N.C.

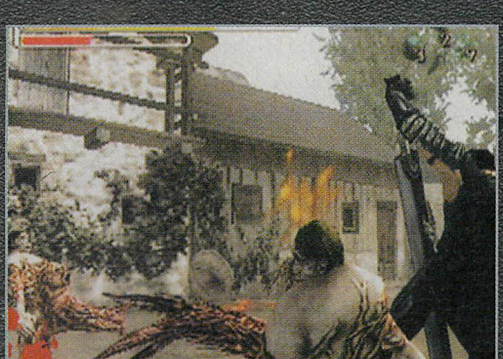
La Dreamcast semble bien partie pour devenir la console spécialisée dans les simulations. Après les jeux de courses automobiles, c'est au tour des courses de bateaux de se presser aux portes de la console de Sega. Thunderboats va bientôt venir tenir compagnie à Hydro Thunder de Midway. Réalisé à l'origine pour le marché de l'arcade et pour PC, Thunderboats a très vite été pressenti pour faire une apparition sur Dreamcast. Pour l'instant seuls trois niveaux sont annoncés : un cimetière d'éléphants dans la jungle, agrémenté de volcans, de chutes d'eau et de cavernes ; une citée lacustre reprenant différents thèmes comme Chinatown ; et enfin un parc d'attractions, bordé de maisons hantées et de bateaux de pirates. En début de partie, vous aurez le choix entre six esquifs différents. L'intelligence artificielle devrait même être assez puissante pour faire tourner jusqu'à 40 participants en même temps pendant les courses. Apparemment aussi réussi sur le plan technique que le jeu de Midway, cette course de bateaux semblent posséder de nombreux autres avantages capables de faire pencher la balance en sa faveur. Le plus difficile dans un jeu se déroulant sur l'eau est sans aucun doute la gestion réaliste de l'eau. Il ne suffit pas de générer que de belles textures, il faut que le joueur ait la sensation que son bateau flotte. L'eau ou la mer ne doit pas être plate. Pour être réaliste, elle doit être agitée par des vagues. Il doit y avoir une dynamique, très difficile à reproduire en données informatiques. Et devinez quoi, Thunderboats possède justement une gestion de l'eau très réaliste. On devrait pouvoir relier jusqu'à quatre bornes en arcade pour jouer en réseau. La version Dreamcast devrait donc logiquement supporter, elle aussi cette option.

Fred

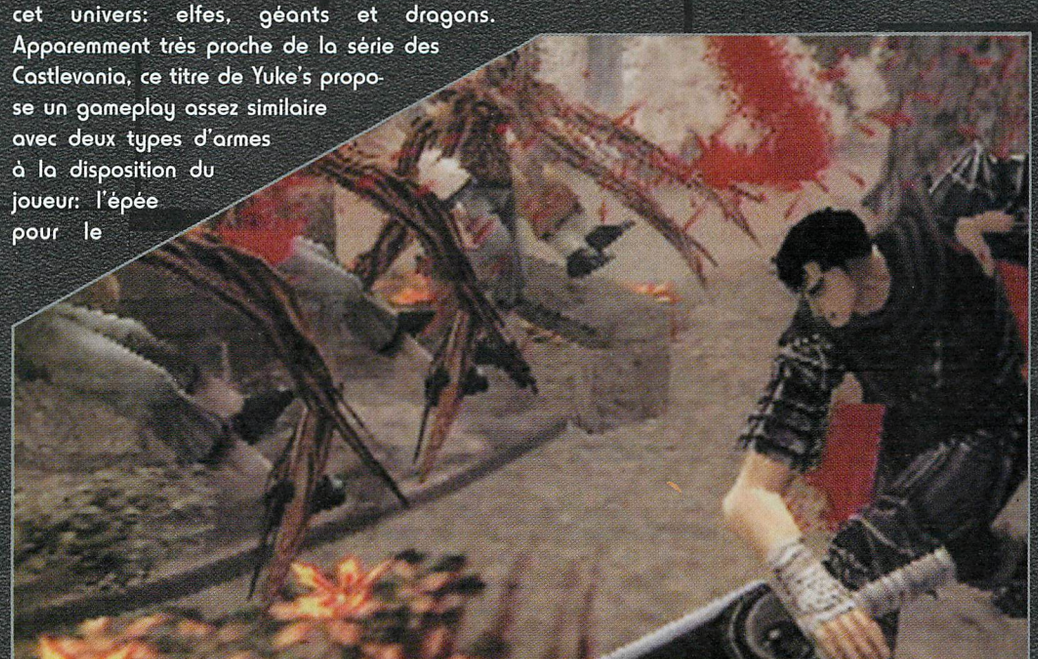
Il règne dans Berserk une ambiance mêlant celles de Castlevania, Soul Reaver et Nightmare Creatures.

Berserk

Il a tout pour faire un hit !



Tiré du manga du même nom (voir encart), Berserk est un jeu d'action en 3D avec quelques éléments d'aventure. Vous dirigez le héros Guts (un chevalier ressemblant au Siegfried de Soulcalibur) à travers des décors inspirés du Moyen-Age européen et de ses légendes. Hormis les soldats en armure, vous devrez affronter tous les monstres typiques de cet univers: elfes, géants et dragons. Apparemment très proche de la série des Castlevania, ce titre de Yuke's propose un gameplay assez similaire avec deux types d'armes à la disposition du joueur: l'épée pour le corps-à-corps et des couteaux à lancer. Pour ce qui est de la jouabilité, un grand nombre de mouvements ont été conçus afin d'offrir plus de variété aux combats que dans la plupart des titres du genre. Mais dans certains niveaux, à la manière d'un Die Hard Arcade, les actions seront dirigées par un système de "Button Trigger Event". A l'instar du "Quick Time Event " de Shen



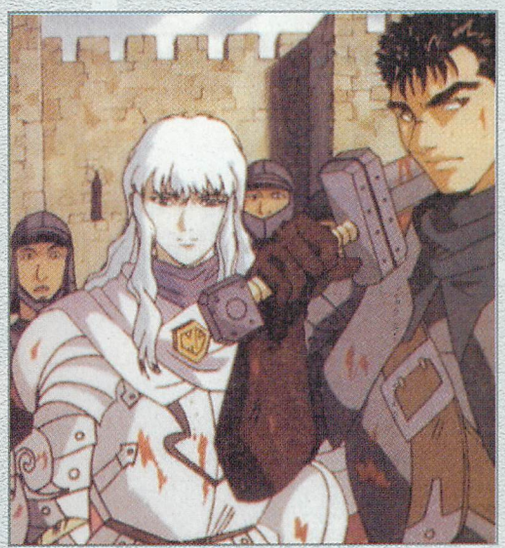
DÉVELOPPEUR: YUKE'S

GENRE: ACTION

SORTIE PRÉVUE: HIVER 1999-2000

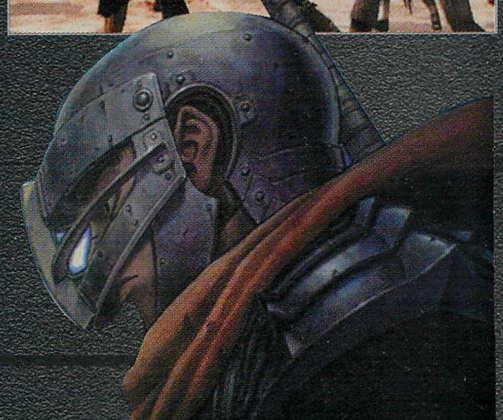
Berserk: le manga

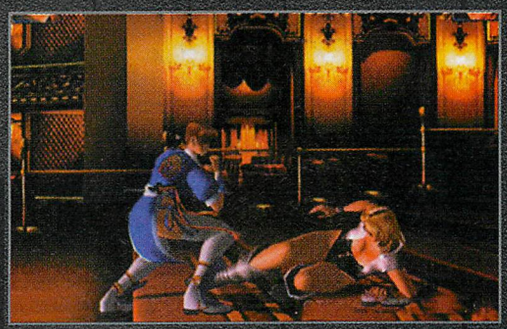
Apparu au début des années 90, Berserk raconte l'histoire de Guts (Gatsu), un chevalier errant dans un Moyen-Age sombre. Son cou porte une étrange marque qui semble attirer les créatures des ténèbres et qui saigne à leur approche. Malgré la présence de nombreux monstres typiques des contes d'Heroïc Fantasy, Berserk se veut plutôt réaliste: lors des combats, vous ne verrez jamais aucun sorcier lancer des sorts destructeurs; seule l'épée permet de vaincre et les batailles se finissent souvent dans un bain de sang. Fort de son succès, ce manga de qualité dessiné par Kentaro Miura a même donné lieu en 1997-98 à une série animée de 25 épisodes.



Mue, il s'agira d'effectuer les combinaisons de touches s'affichant à l'écran: de votre succès dépendra alors la suite de l'aventure. Une autre originalité de Berserk vient de la jauge située en dessous de la barre de vie: elle augmente à chaque coup que le personnage reçoit et une fois pleine, lui permet de déclencher des attaques d'une force et d'une cruauté sans égal. Pour ce qui est du scénario, les programmeurs ont choisi de s'éloigner quelque peu du manga en créant une histoire originale. Les habitants d'un village sont atteints d'une mystérieuse maladie les transformant en monstres hideux et sans âme. Votre mission est donc de sauver les quelques survivants et de percer le secret de la malédiction. Sachez enfin que Guts ne sera pas le seul protagoniste puisqu'un second personnage nommé Lina devrait également être de la partie. D'une réalisation plus qu'honorable au vu des premières photos, Berserk devrait en séduire plus d'un par son aspect heroic-fantasy glauque et ses combats sanglants lors de sa sortie prévue cet hiver. Reste à savoir s'il pourra soutenir la comparaison avec le Castlevania de Konami...

Antoine

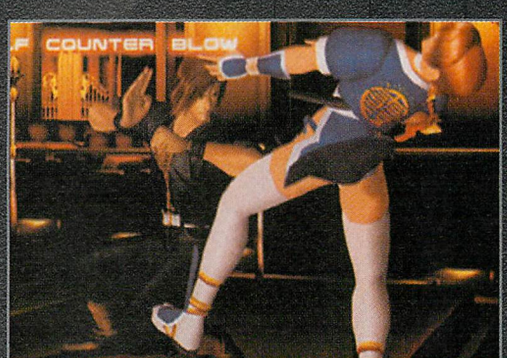


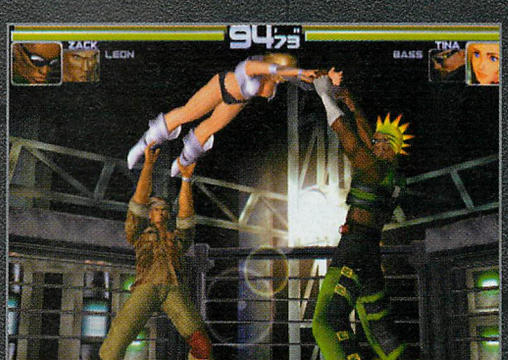


Rends-moi la robe que je t'ai prêtée la semaine dernière.

Dead or Alive 2

Un concurrent pour SoulCalibur





DÉVELOPPEUR : TECMO

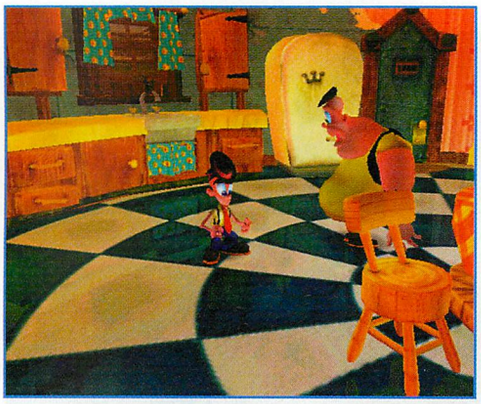
GENRE : COMBAT

SORTIE : FÉVRIER 2000

Dans le précédent numéro de Dreamzone, je vous avais déjà fait part de la possibilité d'une conversion rapide de Dead or Alive 2 sur Dreamcast. Mes investigations lors du dernier salon de l'E3 n'ont finalement pas été vaines puisque ça y est, c'est enfin officiel. Dead or Alive 2 est en cours de développement sur la console de Sega. Possesseurs et futurs acquéreurs de Dreamcast, vous pouvez donc d'ores et déjà vous réjouir car Dead or Alive 2 s'annonce comme un grand, un très grand jeu de combat. Pour vous donner une petite idée de la qualité du jeu, sur le plan technique, il faut le comparer à SoulCalibur sur Dreamcast, bien sûr. Si les textures appliquées sur les vêtements des combattants ne sont pas aussi riches, la modélisation de ces derniers est au moins aussi réaliste. On peut par exemple apercevoir les mouvements des cheveux ou les vêtements bouger et se déformer. Seul regret pour les amateurs de DOA, les développeurs ont abandonné leur lubie de l'apesanteur (cf. les mouvements de l'anatomie des combattantes dans DOA) pour des proportions et des mouvements plus proches de la réalité. Les designers de chez Tecmo ont également fait un gros effort concernant l'animation des personnages. Tout comme pour SoulCalibur, le but est d'être le plus réaliste et le plus spectaculaire possible. Les enchaînements des personnages atteignent maintenant le niveau de véritables démonstrations d'arts martiaux. DOA2 se distingue également d'un VF3 par la rapidité de ses combats. En plus d'être splendide, comme vous le savez déjà très certainement, Dead or Alive 2 se paye le luxe d'être novateur. On pensait avoir tout vu, mais non ! Tecmo réussit à nous surprendre. Il intègre dans un jeu en 3D les règles habituellement en vigueur dans les jeux de combat en 2D... On peut ainsi par exemple changer de personnage en cours de combat. Le plus spectaculaire reste cependant l'intéractivité avec les décors. A ce sujet, ils semblent encore plus vastes et impressionnants que dans SoulCalibur. Ils donnent une véritable impression de profondeur et de gigantisme.

Fred

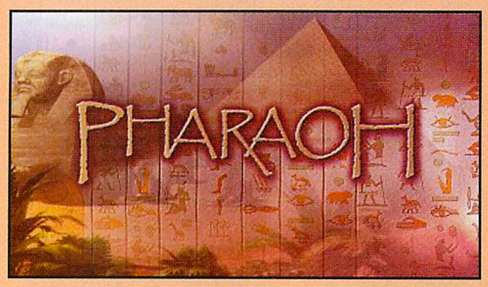
VISUAL CONCEPTS SE DIVERSIFIE



Après les jeux de sport, Visual Concepts se lance dans la réalisation d'un jeu de plate-forme en 3D sur Dreamcast. Floigan Brothers s'annonce déjà comme splendide. Les personnages semblent sortir d'un cartoon de Tex Avery. Le jeu vous mettra aux commandes des frères Floigan. Vous dirigerez Hoigal et Moigal. Au cours de l'aventure, il faudra utiliser les capacités de chacun pour résoudre les énigmes qui se présenteront à vous. Floigan Brothers promet une interactivité encore jamais atteinte. Il sera possible de s'emparer de tous les objets présents à l'écran. Au cours de leur périple nos deux compères pourront également apprendre de nouveaux mouvements par l'intermédiaire de mini-jeux intégrés dans l'histoire. Floigan Brothers est prévu pour courant 2000 en Europe.

LE RETOUR DE LA POUPÉE AU DRAPEAU

Il y a des jours comme ça où l'on se demande si la Terre tourne rond. Je ne sais pas si vous avez eu le plaisir de jouer à Sengoku Turb mais moi oui, malheureusement. Après une telle expérience, j'espérais ne plus avoir à jouer à nouveau à Sengoku Turb. Le ciel ne semble pas avoir entendu mes prières. NEC HE s'apprête à sortir sur Dreamcast et PC (ils en ont de la chance sur PC) Sengoku Turb for Web, une version spécialement dédiée à Internet de leur hit interplanétaire. Le jeu tournera avec Netscape, Explorer et le navigateur de la Dreamcast. Le but sera de recruter et d'entraîner des personnages pour les envoyer combattre contre les autres joueurs à travers le net. Quand on voit le résultat de Sengoku Turb, je n'ose même pas penser à ce que cela va donner.



PAR ISIS ET OSIRIS

S'il y a un genre de jeu que l'on ne s'attendait pas à voir arriver sur une console, c'est bien un jeu de stratégie en temps réel. Pharaon est le fruit d'une cogitation des programmeurs de Césars III sur PC. Prévu à l'origine pour cette machine, Impressions a émis l'idée de porter leur prochain hit sur la machine de Sega. Avec Pharaon vous aurez la joie de retourner au temps des pharaons. Votre but principal sera de construire la ville parfaite, de partir en guerre pour conquérir de nouveaux territoires et d'assurer paix et prospérité à votre peuple. Que dire de plus, si ce n'est que les graphismes de Pharaoh sont de la qualité d'une Ages of the Empire sur PC, ce qui devrait promettre pour la version Dreamcast.

LE RETOUR DES MORTS-VIVANTS

Enfin une bonne nouvelle. Je le savais, le jour ou j'ai vu Zombie's Revenge en arcade, j'ai senti qu'il arriverait tôt ou tard sur Dreamcast. Et c'est chose faite, Sega vient de confirmer la nouvelle. Zombie's Revenge sortira bien sur Dreamcast. Pour mémoire, je vous rappelle que ZR est un mélange de beat'em all et gun fight, inspiré de House of the Dead 2. Le jeu Dreamcast incluera deux nouveaux modes. Le premier permettra de se battre contre tous les boss et les demi-boss du jeu, les uns après les autres. Le second mode proposera des nouveaux personnages, des armes, des ennemis supplémentaires. Il sera compatible avec le puru puru pack et le VGA-Box. Maintenant, j'ai gardé le meilleur pour la fin car figurez-vous que cette merveille est prévue pour le 14 octobre 99 au Japon. Tous à vos porte-monnaies.

Sega et le sport : un mariage fructueux

Alors que les premières démos concernant NFL 2K et NBA 2K continuent à impressionner tous les heureux possesseurs d'un micro connecté sur le Net, Sega vient d'annoncer le développement d'un World Series Baseball. Sa sortie est prévue pour l'été 2000. Entre le football américain, le basket-ball et le baseball, Sega semble avoir mis tous les atouts de son côté pour remporter la victoire finale sur le territoire américain. A signaler que World Series Baseball touchera d'abord les salles d'arcade avec une version développée sur carte Naomi (cela explique la rapidité de sa conversion sur Dreamcast).

Sega ou Capcom ?

Plusieurs sources bien informées continuent de prétendre que Resident Evil : Code Veronica serait en fait développé par Sega et non par Capcom. En fait, ils ne sont pas loin de la vérité puisque c'est une équipe de développement interne de chez Sega supervisée par des programmeurs de Capcom qui s'occupe de nous pondre cette merveille. Ces derniers s'étaient déjà fait les dents sur Deep Fear, un magnifique clone de Resident Evil sorti sur Saturn. Voilà qui laisse présager le meilleur.

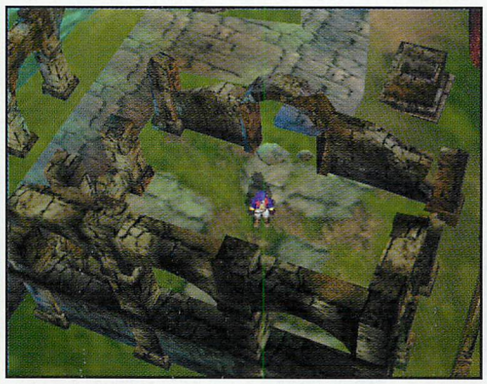
La saga des Dancing Blade

Konami a finalement décidé de sortir deux jeux différents sur Dreamcast, basés sur Dancing Blade 1 et 2. Ces dessins animés interactifs font fureur au Japon en ce moment. Le premier, Dancing Blade Complete sortira le 2 septembre alors que le deuxième, Dancing Blade II : Tears of Eden, est prévu pour le 30 septembre. On ne sait pas encore si une sortie européenne est envisagée.

Une compétition à l'arme blanche

Sega et Namco ont passé un accord pour créer un tournoi Soul Calibur qui débutera à la fin de l'été. Cette compétition démoniaque s'adresse évidemment aux seuls résidents du Japon. Enfin, ne vous inquiétez pas, un tournoi du même type sera sûrement organisé en France à l'occasion des fêtes de fin d'année. Sony avait déjà proposé ce genre d'initiative, Sega ne voudra donc pas rester sur la touche.

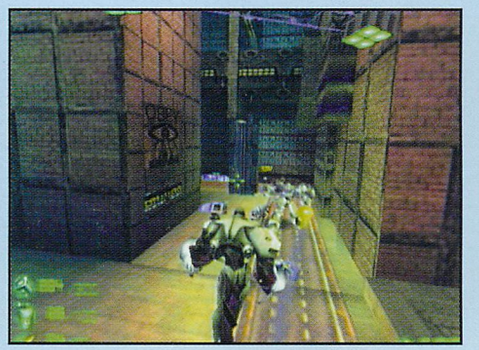
IL FAUDRAIT SAVOIR !



Décidément, Climax Landers continue à faire couler beaucoup d'encre. Après avoir été annoncé en juillet, il avait été repoussé au 22 septembre. Aujourd'hui, le voilà avancé au 15 septembre. Je ne sais pas ce qui a décidé Climax à avancer de 7 jours la sortie de son jeu par rapport au retard prévu (bonjour la logique commerciale !), mais on ne peut que s'en frotter les mains

ON «SLAVE» TOUS POUR DREAMMMZONE...

Déjà présenté dans le dernier numéro, à l'occasion du salon de l'E3, le jeu de robots Slave Zero a, depuis, subi quelques améliorations graphiques. Les niveaux apparaissent maintenant plus détaillés avec des textures aux couleurs plus chatoyantes. Seul petit regret, les villes manquent encore un peu d'activité. Espérons que les développeurs corrigeront vite cela avant la sortie du jeu (repoussée pour novembre). Mais profitez pour le moment des quelques nouvelles photos que nous vous présentons pour vous faire votre propre idée sur ce produit qui, malgré sa prise en main assez compliquée, s'annonce comme un excellent jeu d'action 3D.



DU 60 HERTZ POUR TOUS

Jusqu'à ce jour, la seule solution pour obtenir un jeu aussi rapide sur une console européenne que sur une NTSC (jap. ou US) et sans les horribles bandes noires consistait à switcher la machine. Mais ce ne sera pas nécessaire pour la Dreamcast puisque Sega Europe demande aux éditeurs d'inclure une option 60 Hz dans les jeux européens. La majorité des téléviseurs étant aujourd'hui compatible avec le standard NTSC, tout le monde ou presque pourra en profiter. Les moins chanceux continueront de jouer en 50 Hz. Voilà une bonne solution pour contenter les joueurs et lutter par la même occasion contre l'import. Bien joué !

L'ARCHE DE NOÉ

Contre toutes attente, Seaman (Mais si rappelez-vous, c'est le poisson qui parle.) s'est bien vendu au Japon. Vivarium en a tout de suite déduit qu'il fallait sortir un numéro 2. Nous, on n'en demandait pas tant. Quoi qu'il en soit le jeu est déjà planifié pour l'an 2001. Après un poisson, on aura peut-être droit à un hérisson.

UNE ERREUR DE PARCOURS

CRI a récemment mis sur le marché une extension pour Aero Dancing. Tous les Japonais ayant acheté le CD doivent aujourd'hui s'en mordre les doigts. Aero Dancing Special Edition comporte un bug. Selon Sega le CD ne permet pas de s'enregistrer avec la deuxième version du Dream Passeport. CRI a bien sûr annoncé que tous les CD corrompus seront échangés.

ALIEN VS PREDATOR

Les joueurs âgés qui ont connu la Jaguar (ndr : console 64 bits d'Atari) se souviennent certainement d'Alien vs Predator, un excellent Doom-like dans lequel il était possible d'incarner au choix, un alien, un predator ou un marine. Après la récente conversion PC, Fox Interactive devrait s'attaquer à la Dreamcast dès qu'il en aura terminé avec Croc 2. Rien n'est encore officiel, mais à Dreamzone, on se trompe rarement...

BEAT-THEM-ALL À LA FRANÇAISE

Le développement de Soul Fighter par les français de Toka devrait bientôt arriver à son terme. En attendant la sortie du jeu, prévue quasi-simultanément avec la console (octobre 99), voici quelques

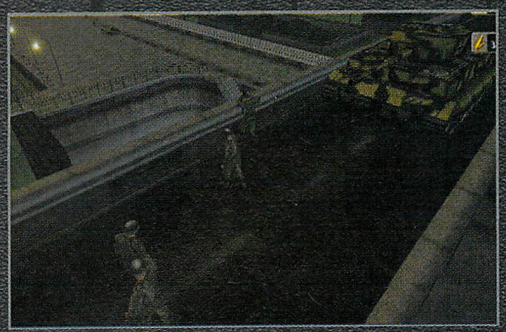
nouvelles photos qui vont très certainement vous mettre l'eau à la bouche. Allez, je vous laisse saliver tranquillement... faites quand même gaffe à ne pas trop salir le magazine car on ne vous l'échangera pas !

100 PATATES

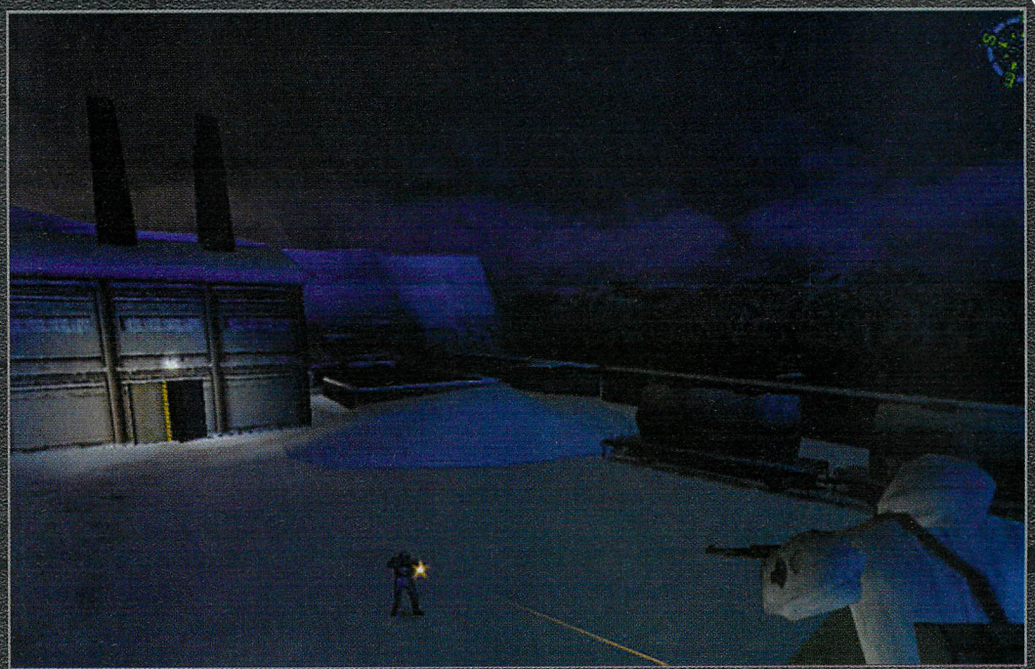
Sega America s'offre les services d'un vétéran de chez Psygnosis. C'est John Golden, ex-directeur marketing de la boîte, qui s'est vu confier le formidable budget de 100 millions de dollars alloué au lancement de la Dreamcast. Voilà, c'était juste pour vous dire qu'on est bien contents pour lui et qu'on lui envoie tous nos vœux de réussite.

CA SE FÊTE

Voici une information qui en dit long sur le milieu des jeux vidéo. Suite au départ de Bernie Stolar de Sega US, Electronic Arts et Working Designs auraient annoncé qu'ils seraient intéressés pour développer des jeux sur Dreamcast. Ca fait vraiment chaud au cœur.



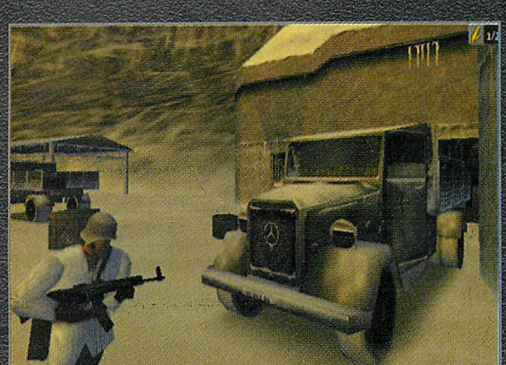
C'est terminé! C'est ce qu'on appelle se faire prendre par la patrouille.



Voila une approche bien difficile: vos hommes avancent complètement à découvert.

Hidden & Dangerous

Des nouvelles du front



Malgré un camouflage judicieux, il semble que notre homme ait éveillé l'attention des gardes.

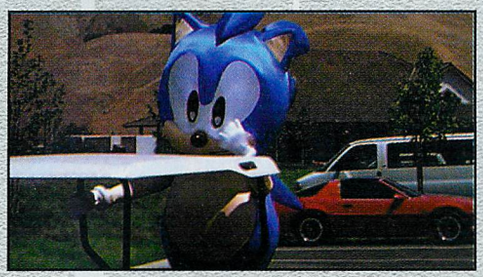
Sorti sur PC le mois dernier, H&D sera la première simulation de commandos à voir le jour sur Dreamcast. Ce genre, très en vogue depuis le célèbre Rainbow Six (qui doit également être adapté sur la console de Sega), ne pouvait pas échapper à la grande vague de conversions PC-Dreamcast accompagnant la sortie américaine de la machine. L'action de H&D se déroule pendant la Seconde Guerre Mondiale; vous dirigez un commando chargé d'infiltrer les lignes ennemies afin d'effectuer un certain nombre de missions (plus d'une vingtaine) toutes plus périlleuses les unes que les autres. Le contingent dont vous disposez est composé d'une trentaine de soldats d'élite spécialisés dans différents domaines allant du maniement des explosifs au camouflage. Une fois lancé dans une mission, votre principale préoccupation sera de coordonner l'action de vos équipes, afin que ces dernières ne se retrouvent jamais à portée des soldats allemands; car il ne faut pas se méprendre: malgré ses graphismes 3D fins et attrayants, H&D reste avant tout un jeu de stratégie. Les phases d'action sont certes intenses et réalistes grâce aux deux vues disponibles (subjective et de dos) et à l'environnement graphique et sonore mais vous apprendrez à vos dépends qu'un habile contournement opéré grâce à la carte est préférable à une confrontation directe, souvent synonyme d'échec: vos adversaires se révéleront en effet de redoutables tireurs qui manquent rarement leur cible. En ce qui concerne la réalisation, l'adaptation Dreamcast devrait corriger les problèmes de la version PC, à savoir les nombreux bugs graphiques et l'intelligence artificielle douteuse. Enfin, nous ne savons encore rien de l'interface: espérons que les programmeurs d'Illusion Softworks sauront tirer parti de la manette Dreamcast afin d'améliorer le gameplay très moyen de la version PC.

Antoine

DÉVELOPPEUR: ILLUSION SOFTWORKS

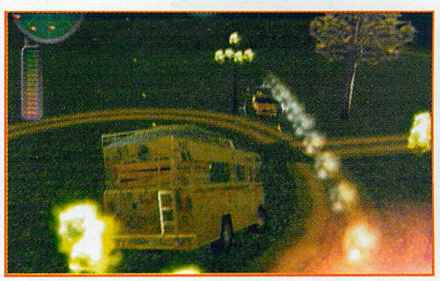
GENRE: ACTION/STRATÉGIE

SORTIE PRÉVUE: 9 SEPTEMBRE (US)



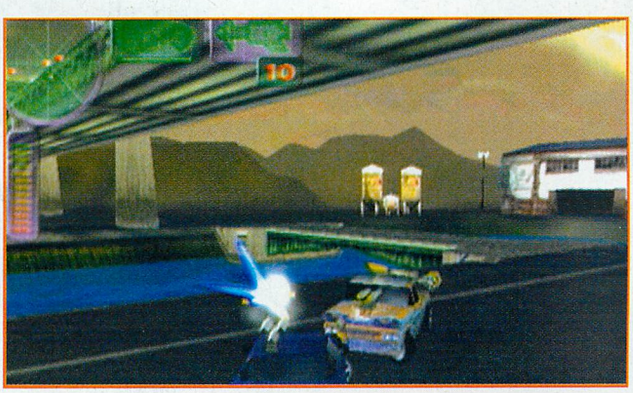
L'ARROSEUR ARROSÉ

La guerre Sega-Sony est repartie. Sony est bien connu pour ses campagnes marketing agressives. Avec la sortie imminente aux USA de la Dreamcast, Sony multiplie les opérations. Sony Computer Entertainment of America ayant convié tout le gratin des jeux vidéo à un tournoi de golf en Californie, a eu la surprise de voir arriver un invité inattendu lors de la réception. Sans doute mécontent de ne pas avoir été invité, Sega a trouvé le moyen d'être présent à cette petite fête. Les balles de golf portaient le logo Dreamcast. Mais cela ne s'arrête pas là, Sega avait également pris soin de placer à l'arrière de chaque voiture apte à se déplacer sur le green, un énorme Sonic. Pour ceux qui n'avaient pas réussi à échapper au logo Sega, il leur restait encore une petite chance avec l'avion chargé de déplier une banderole avec la mention «Sega Dreamcast 9/9/99 «. On imagine la colère de Sony devant d'audace.



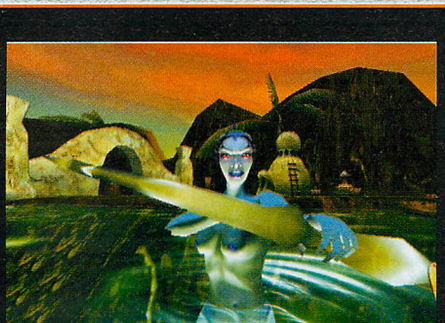
UNE OFFENSIVE QUI AVANCE

Les informations commencent à pleuvoir en ce qui concerne le développement de Vigilante 8 : Second Offense sur Dreamcast. De nouveaux véhicules ont été dévoilés à la presse : une voiture volante qui rappelle la DeLorean de "Retour vers le Futur", un buggy transformable en wagon, un tricycle futuriste, une Plymouth améliorée, une Pontiac violette et un camping-car blindé. En voilà de la variété ! Quatre arènes sont pour l'instant accessibles : le bayou de la Louisiane, les côtes de Long Beach, les abords d'une centrale nucléaire et une région au système ferroviaire très développé. En tout cas, Activision semble avoir fait du bon boulot côté graphismes. Il ne reste plus qu'à attendre la sortie de cette perle !



SEGA SE FAIT DE NOUVEAUX COPAINS

Sega vient de passer un accord avec Sky, qui propose le plus grand bouquet de chaînes par satellite en Angleterre. De nombreuses publicités devraient être diffusées sur le site web de la firme, et la console pourrait également être vendue en bundle avec les nouveaux récepteurs Sky Digital. On parle aussi d'un possible jeu de football reprenant la présentation de leurs chaînes de sport ainsi que leurs commentateurs. Sega compte ainsi toucher un public plus large que les simples amateurs de jeux vidéo par le biais du foot, un peu à la manière d'un certain Sony.



RETOURNEMENT DE SITUATION

Après son départ de la société de Planet Moon Studios, Tim Williams, responsable du développement de avait affirmé que Giants allait sortir sur Dreamcast. L'information a tourné court puisqu'au cours d'une interview un membre de Planet Moon Studios a déclaré : «J'aimerais voir Giants sur Dreamcast, mais nous préférons nous concentrer pour l'instant sur la version PC.» Il ne faut pas être trop défaitiste. Dans le milieu des jeux vidéo les décisions se prennent à la vitesse de l'éclair. Je suis sûr que dans quelque temps nous aurons une bonne surprise.

Les phases d'exploration se déroulent en 3D temps réel.

vert, mais rouge. Un bon point supplémentaire pour DC2. A noter que DC2 devrait être jouable à quatre en même temps. Si les décors sont assez jolis, les personnages semblent encore assez cubiques. Bref, au vu des photos, Ecole semble avoir tiré la leçon de ses erreurs passées. Même s'il n'atteint pas le degré de qualité d'un House of the Dead 2, Death Crimson 2 ne semble pas manquer d'atouts. Prévu pour la fin de l'année, réservons notre jugement pour ce qui pourrait devenir une bonne surprise.

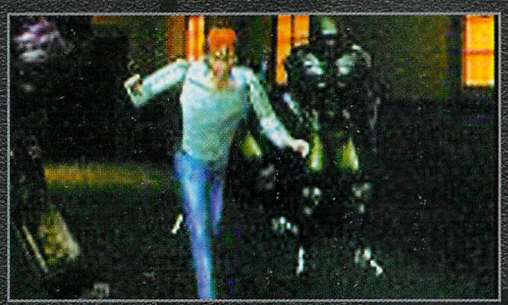
Fred

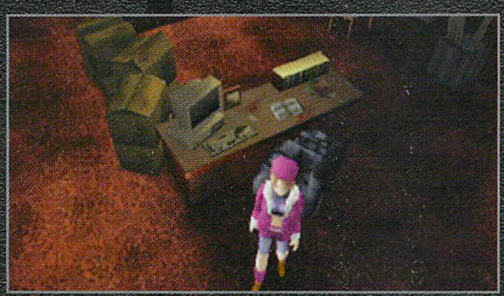
Death Crimson 2

Un jeu qui fera Ecole !

Contrairement à HOTD2, le sang des créatures de DC2 est rouge.

Pour une fois le nom de Death Crimson n'est pas connu pour être un jeu exceptionnel, mais plutôt comme le plus mauvais jeu de la Saturn. Pas très engageant me direz-vous pour la version Dreamcast, qui devrait bientôt pointer le bout de son nez au Japon. Fort de son talent, Ecole prend le risque de sortir une suite au jeu le plus décrié de tous les temps. Tout comme son ancêtre DC2 est un shooting-game. Au moins le gun de la Dreamcast ne pourrira pas comme celui de la Saturn en attendant qu'un nouveau shoot se décide à sortir. DC2 est donc un shoot dans la même veine que House of the Dead 2. Le principe est simple. Vous devez user de la gâchette pour descendre toutes sortes de monstres en prenant bien soin d'épargner les innocents. Il sont toujours aussi stupides et ils n'hésiteront pas une seconde à se placer dans votre ligne de mire. Jusque là rien de bien original, si ce n'est que DC2 possède également des phases de recherche dans des décors en 3D temps réel. Vous devriez entre autre y diriger une charmante jeune femme au look très «Resident-Evilesque». Elle devra résoudre quelques énigmes, rechercher des objets pour avancer dans les phases d'action. C'est une première pour un gun-shooting. Outre l'aspect aventure, vous remarquerez également que pour une fois le sang des ennemis n'est pas





DÉVELOPPEUR : ECOLE

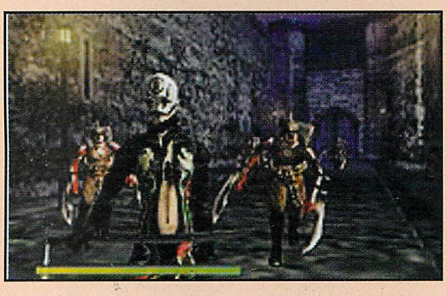
GENRE : GUN-SHOOT

SORTIE PRÉVUE : FIN 99

UN BALLON INESPÉRÉ

On pourra dire qu'ils se seront fait attendre, les jeux de foot. Pas le moindre petit ballon rond à l'horizon depuis la sortie de la console au Japon. Sega nous a bien mis l'eau à la bouche avec l'adaptation annoncée de Virtua Striker 2000, mais c'est une bien maigre consolation pour les fous de foot. En attendant le hit de Sega, les possesseurs de Dreamcast pourront tout de même très bientôt s'essayer à J-League Professionnal Soccer. Cette simulation de football s'annonce déjà très intéressante. Il sera possible de tout paramétrer : maillots, joueurs, équipes. Le jeu devrait également posséder un mode internet pour jouer en réseau. Seul regret, J-League Professionnal Soccer ne comporte que des équipes japonaises.

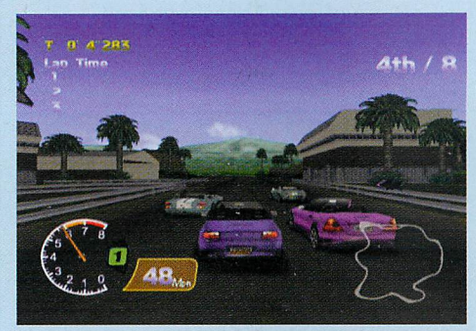
LA MAKEN X TOURNE BIEN

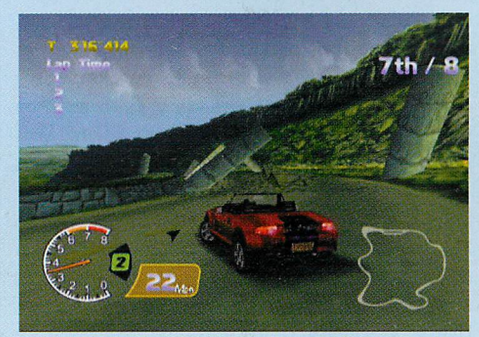


La sortie du prochain gros titre d'Atlus, le fameux Maken X, se précise. Les programmeurs sont entrain de mettre la patte aux derniers niveaux du jeu dont nous nous empressons de vous montrer quelques images. Maken X a vraiment gagné en beauté. Avec un peu de chance, on devrait pouvoir l'attendre pour la fin du mois de novembre. J'avoue que j'ai du mal à cacher mon impatience. Avec un personnage aussi charismatique et une action aussi débridée, ça fleure bon le mega-hit !

TITUS PREND LA ROUTE DE LA DREAMCAST

Personne ne reste indifférent à la Dreamcast. Petit à petit tous les éditeurs s'intéressent à la machine et dévoilent leurs jeux en préparation. C'est ainsi qu'au détour d'une conversation avec l'attachée de presse de chez Titus, j'ai appris l'existence de Roadsters sur Dreamcast. J'en profite donc pour vous présenter quelques photos de ce jeu qui s'annonce comme splendide.





UNE BOMBE À RETARDEMENT

Si on sait déjà que Metropolis Street Racer est destiné à rejoindre la liste des Grands jeux Dreamcast, ce qu'on sait moins, c'est quand ! Après avoir été retardé une première fois jusqu'à début octobre, voilà que l'équipe de Bizarre Creations ose prononcer les mots maudits : «date de sortie non-communiquée». Enfin, ça ne nous empêche pas de vous proposer quelques nouvelles photos de ce magnifique jeu, en espérant qu'il ne sortira pas en l'an 2070 !

Encore des chiffres

Il y a des chiffres qui ne trompent pas. Le fameux Shutokou Highway battle s'est vendu à 64 255 exemplaires en une semaine. King of Fighters Dream Match et Giant Gram l'ont suivi de près avec respectivement 58 354 et 50 399 exemplaires. Sachez qu'Air Force Delta s'est vendu à 26 984 exemplaires entre le 26 juillet et le 1er août, pendant que Seaman atteignait le remarquable score de 77 492 ventes. Comme quoi les Japonais ont des goûts plutôt étranges.

Des rumeurs assez folles

Une étrange rumeur commence à courir sur le Net concernant Soul Calibur en version US. La première concerne les voix digitalisées présentes dans le jeu. Elles seront toutes en japonais sous-titrées en anglais. Il n'y aura pas de support Internet (Sonic devrait être le seul à posséder cette option parmi les titres prévus pour le lancement de la machine). Le très populaire rétablissement après projection sera bien présent. Toutes ces rumeurs sont bien sûr à prendre avec des pincettes.

Vive les Caraïbes !

Ah, l'odeur des vacances ! Ce doux parfum me met en transe à chaque fois à la fin du mois de juin. Malheureusement, pendant que certains travaillent comme des bêtes de somme, d'autres décident d'aller faire un petit tour aux Caraïbes. Quel intérêt me direz-vous ? Eh bien, à part les filles superbes, une mer chaude, du soleil à gogo et des cocktails rafraîchissants, ceux qui auront eu la bonne idée de louer une chambre dans des hôtels Beaches Turks et Caicos pourront essayer en avant-première les jeux de la Dreamcast. Des bornes ont été installées à cet effet grâce à un accord signé avec Sega.

De bonnes nouvelles pour Sega

La firme au petit hérisson bleu pourrait bien profiter des erreurs de parcours de son rival Sony. Les grands pontes de cette société continuent d'annoncer une sortie en mars 2000 pour leur PlayStation 2. Le problème, c'est que très peu de kits ont été fournis aux gros éditeurs. Quand on sait que le développement d'un jeu prend en général entre 9 et 18 mois, on peut se demander combien de softs seront prêts pour la sortie de la console. De plus, les éditeurs européens seront les derniers à recevoir ces fameux kits, repoussant d'autant la sortie officielle de la PlayStation 2 en Europe. Sega a donc une bonne carte à jouer et doit désormais faire le forcing pour installer un parc suffisant de machines aux Etats-Unis et en Europe.

Une mecha(nique) bien huilée

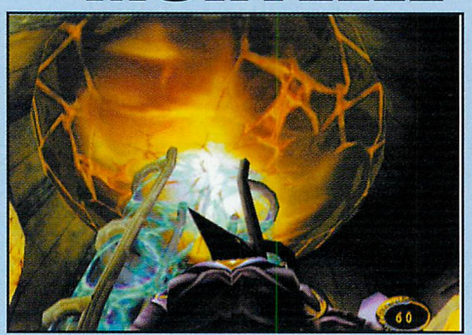
A croire que les japonais n'aiment que les jeux avec des Mechas. Si vous avez lu les précédents numéros de Dreamzone, vous vous êtes certainement rendu compte qu'un nombre assez impressionnant de jeux de Mecha étaient prévus sur Dreamcast. Après Frame Gride, et Gundam qui devraient normalement être en test dans ce numéro (s'ils ne sont pas retardés), on peut s'attendre à voir apparaître Inside

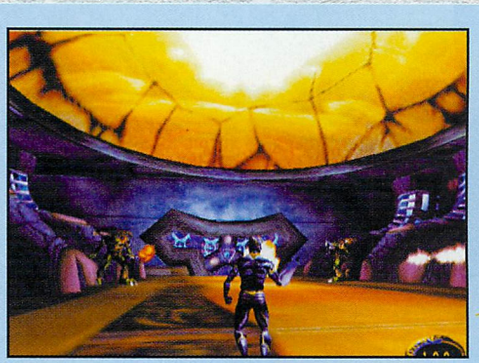
Sun Heroic Saga sur la console de Sega. ISHS se présente comme simulation-RPG proche du digital comic du même nom. Ce jeu vous donnera la possibilité de diriger cinq personnages dans un univers en 3D temps réel. L'action se partagera entre combats (normal pour des mechas) et séquences animées de dialogues en 2D. Le jeu devrait voir le jour en fin d'année.

Un jeu pour Jedi

Bien que la console soit sortie depuis longtemps au Japon, Sega ne s'endort pas sur ses lauriers. La firme au hérisson bleu continue la promotion de la Dreamcast. Sega Japon toujours à l'affût d'un bon coup publicitaire va profiter du lancement de Star Wars : Episode One au Japon pour promouvoir Shen Mue Chapter One. Les Japonais pourront ainsi voir une publicité du jeu de Yu Suzuki avant chaque projection du film. Cette opération touchera environ 150 salles. Vous aurez remarqué au passage la ressemblance entre le titre du film et du jeu.

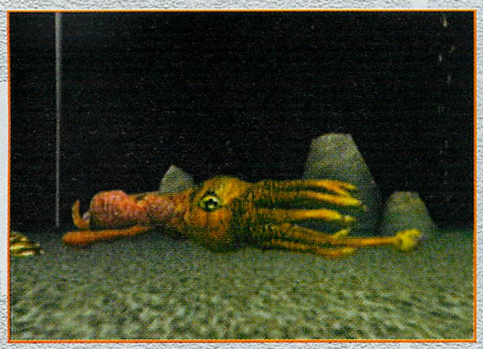
Une beauté mortelle





MDK 2 semble encore plus beau aujourd'hui que lors de ma preview dans le Dreamzone N°3. Les personnages sont beaucoup plus détaillés et progressent désormais dans les décors définitifs du jeu. Que les fans du premier volet se rassurent, les programmeurs ont conservé les armes diaboliques de Kurt pour cette nouvelle aventure. Du parachute à la bombe nucléaire, en passant par la visée Sniper, rien ne manque à l'appel. A signaler que la jouabilité a été totalement refaite pour la version Dreamcast et qu'elle tient parfaitement compte des différentes configurations possibles du paddle. Grands admirateurs de Zelda 64 et de Half-Life, les programmeurs de Bio Ware ont intégré de nombreux éléments inspirés de ces deux hits. Voilà qui promet !

L'EAU ET LE PAPIER



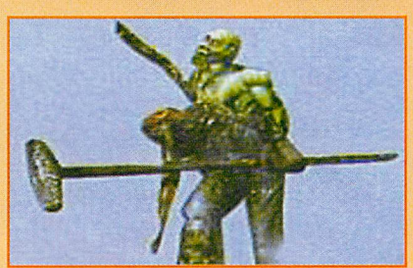
Vous vous souvenez certainement de Seaman, non ? Mais si, vous savez, ce fabuleux jeu censé utiliser un micro pour diriger un poisson à visage humain (oui, je sais, ça fleure bon le ridicule !) ? Tout ça pour vous dire qu'un étrange roman sur Seaman va bientôt sortir au Japon. On ne sait pas encore si ce «Seaman : The Journal of Jean Paul Gasse» proposera une histoire originale liée au jeu de Sega ou un guide romancé des différentes possibilités de Seaman le poisson qui parle. Voilà ce que l'on appelle une question existentielle !

LE JOUR LE PLUS ATTENDU

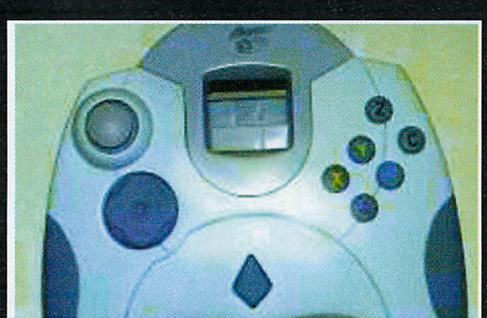
Tous les ans, aux Etats-Unis, Sega organise le Gamer's Day. C'est l'occasion pour la firme de célébrer en fanfare le lancement d'un produit important pour la marque. Cet événement a généralement lieu avant la fin de la période des grandes vacances, c'est-à-dire septembre. Dans le passé ce genre de manifestation avait déjà été organisé par exemple, pour la sortie de Burning Rangers, de la Nomade ou de Virtua Fighter 2. Cette année les festivités promettent d'être inoubliables. Prévu pour le 23 août, cet événement coïncide à peu de chose près avec le lancement de la Dreamcast. On pourra y voir les publicités pour la DC, essayer tous les jeux prévus pour le lancement, rencontrer les éditeurs-tiers. On peut également s'attendre à d'autres surprises. Je ferais bien un petit tour aux US moi !

DIFFICILE À CROIRE !

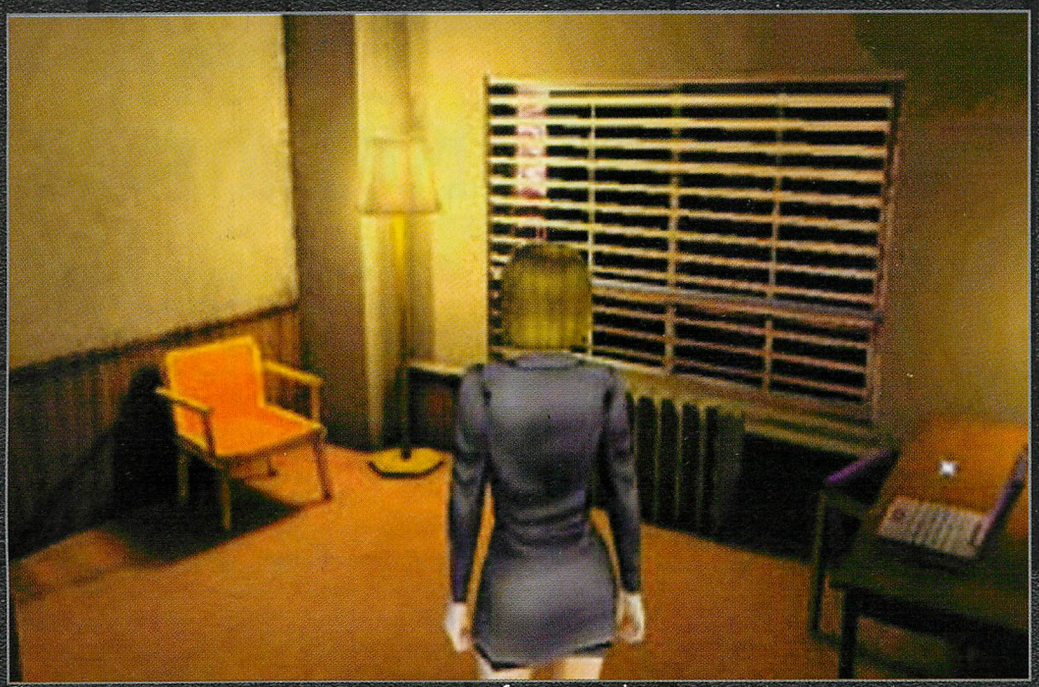
Moi, quand on m'annonce que D2 devrait sortir au Japon le 18 novembre prochain, j'ai tendance à être sceptique. Quand on pense que ce jeu devait initialement sortir sur la M2, la console qui devait succéder à la 3DO, il y a plus de 3 ans, il y a de quoi halluciner. Pour l'heure, Warp s'échine à peaufiner son titre pour en faire un classique de l'aventure horrifique capable de surpasser la série des Resident Evil. D2 tiendra sur 4 GD-ROM et incluera une option Internet permettant au joueur de jouer en réseau. Warp a aussi pensé à intégrer de nouveaux angles de caméra.



LES PÉRIPHÉRIQUES DU CHAT FOU



Mad Catz propose des accessoires pour toutes les consoles depuis quelques années. Il n'est donc pas étonnant que le constructeur s'intéresse à la Dreamcast et commence à proposer des périphériques «maison». La concurrence va être rude entre Nyko, Interact et ce dernier, sans parler des prochains à se lancer dans le marché du périphérique. Volant, pad, kit vibrant, flingue, câbles sont une nouvelle fois au programme. Mais la qualité des produits de Mad Catz étant variable, il faudra quand même essayer tout cela avant un éventuel achat.

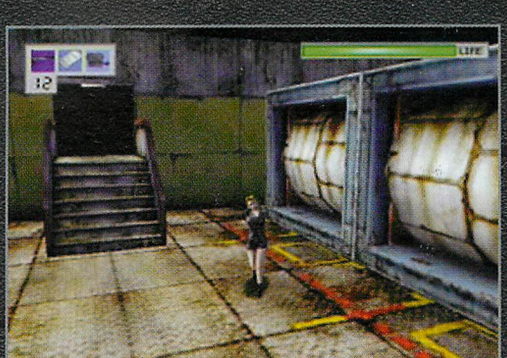


S'habiller dans cette tenue et se promener dans les bas-fonds de Chinatown, ce n'est pas raisonnable.

Regardez-la, et osez dire qu'elle ne ressemble pas à Scully.

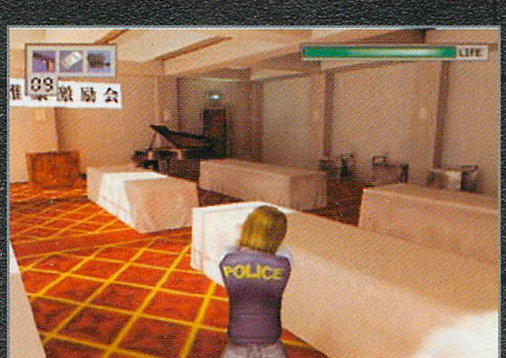
Undercover

Un jeu à découvrir



Un petit tour dans la salle de jeux pour se détendre avant de reprendre l'enquête.

S'il y a un genre de jeu qui n'est pas encore répandu sur Dreamcast, c'est bien le survival-horror. La console de Sega croule sous les jeux de course, les jeux de combat, mais pas encore le moindre petit survival-horror sur les étalages, mis à part Blue Stinger. Cet oubli va bientôt être rectifié par Pulse Interactive grâce à Undercover. Présenté il y a déjà plusieurs mois à la presse japonaise, Undercover avait été jugé plutôt décevant. Les journalistes lui avaient reproché de posséder des personnages trop rigides et une animation loin de ce que l'on pouvait espérer sur une Dreamcast. Moralité, le jeu avait disparu des plannings jusqu'à ce qu'il fasse reparler de lui ces derniers jours. Undercover se classe donc dans la catégorie des survival-horror. Vous dirigez une jeune femme, Kei Sameshima. Loin d'être sans défense, cette dernière fait partie des effectifs de la police de Tokyo. Kei est appelée en renfort pour élucider une mystérieuse affaire de complot. En regardant ces photos, vous vous apercevrez sans doute que celle-ci n'est pas sans rappeler une certaine Dana Scully. Elle porte un petit tailleur strict et un gilet pare-balles qui n'est pas sans



DÉVELOPPEUR : PULSE INTERACTIVE

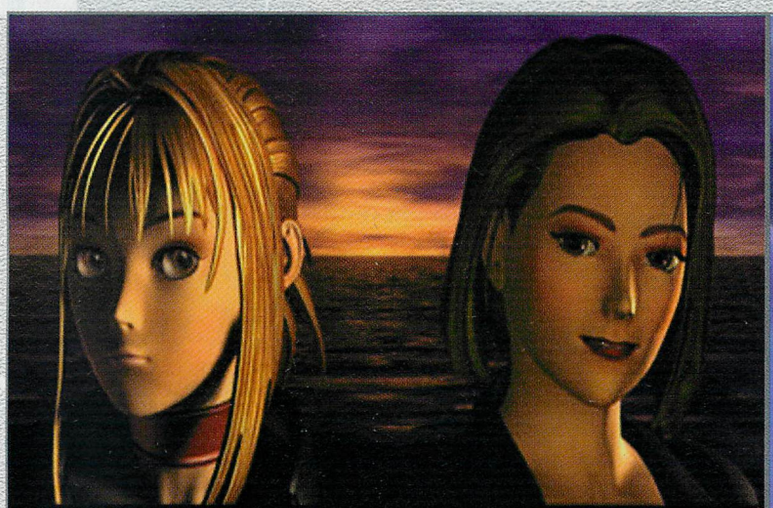
GENRE : SURVIVAL-HORROR

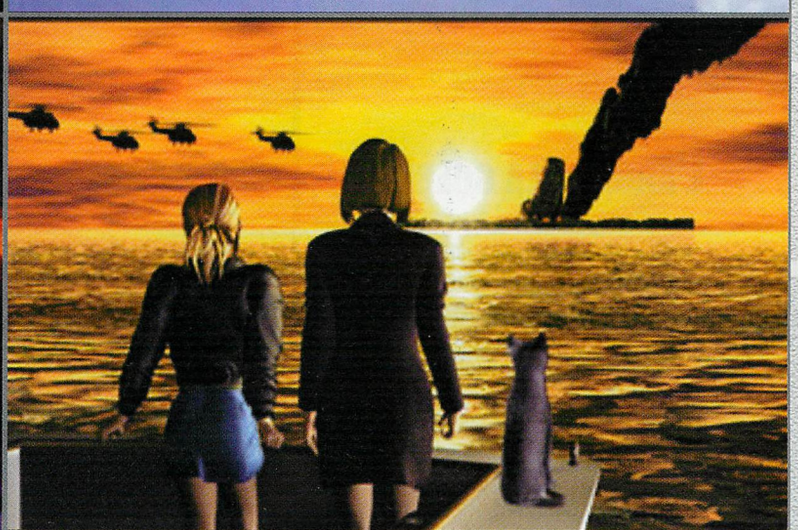
SORTIE PRÉVUE : DÉBUT 2000

rappeler celui du FBI. Enfin, ce n'est qu'une opinion personnelle. Contrairement à un Resident Evil classique, vous ne rencontrez pas de créatures monstrueuses dans les couloirs d'Undercover. C'est d'ailleurs un des gros atouts du jeu. On aura pour une fois affaire à des adversaires à l'apparence humaine, dépourvus de dents et de griffes. Vous évoluerez donc dans univers réaliste. Le jeu est divisé en trois environnements totalement différents : City Hotel, Water Town et Bay Area. Dans chacune de ses zones, vous devrez parler avec des personnes, résoudre des énigmes, ramasser des objets, combattre, etc. A noter que cette grande aventure devrait tenir sur 2 GD-ROM, ce qui laisse présager une bonne durée de vie, compte tenu de la qualité des graphismes. La date de sortie est prévue pour le début de l'année. Espérons que les développeurs auront résolu les quelques petits défauts qui semblaient avoir retenu l'attention de la presse japonaise car face à un monstre comme Resident Evil : code Veronica, il n'aura pas le droit à l'erreur.

Fred

L'INTRODUCTION





Sega ne blâmera pas Bleem !

Cela fait déjà un moment que David Herpolsheimer, le président de Bleem!, réfléchit à la possibilité d'une version Dreamcast de son programme. Les possesseurs de PC vont pouvoir se frotter les mains. Sega risque de ne pas apprécier, mais, au final, pourrait bien réussir à retourner la situation à son avantage. En effet, un Bleem ! permettant à la Dreamcast d'émuler des jeux PlayStation pourrait bien voir le jour. Herpolsheimer a aussi précisé qu'il avait exclu d'office la possibilité d'un Bleem ! permettant à la Dreamcast d'émuler des jeux Saturn, les jeux de cette machine étant peu connus aux Etats-Unis.

Sonic joue les professeurs

Sega, toujours à la pointe lorsqu'il s'agit d'heureuses initiatives, a annoncé la mise en vente prochaine de cours de programmation en 3D en K7 vidéo. de quoi préparer tout une nouvelle génération de programmeurs. Présentées par plus grands spécialistes dans le domaine (la Sonic Team et Yu Suzuki), ces vidéos décortiquent les différentes techniques de développement 3D. Une idée qui permettra sûrement à Sega de prendre de l'avance sur la concurrence.

Le mariage de Lara Croft et de Ken Master

C'est désormais officiel, la société Eidos vient d'obtenir la licence lui permettant d'éditer les jeux Capcom prévus pour la Dreamcast pendant les trois années à venir. Ils pourront ainsi éditer Power Stone (et sa future suite) en Europe et en Australie. On ne peut que se réjouir d'une telle initiative.

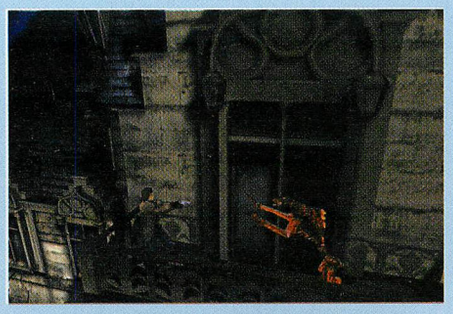
A l'assaut de la Game Boy

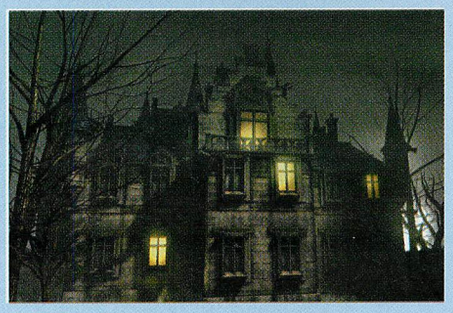
Sega Japon a vraiment décidé de sortir la grosse artillerie dans le domaine des périphériques Dreamcast et fait désormais partie des licenciés de Digital Intelligence Inc's «Picture IQ» Technology. Le but étant de voir débarquer prochainement un appareil qui, raccordé au paddle de la Dreamcast, permettra de prendre des photos et de les manipuler, un peu à la manière de la Game Boy Camera. Ce périphérique devrait être compatible avec de futurs jeux développés pour la machine.

L'ange de la guerre

Japan Corporation travaille actuellement sur un nouveau titre pour la Dreamcast. Rainbow Angel est une simulation de drague mâtinée d'un peu de stratégie guerrière. Il devrait sortir pour la fin de l'année au Japon. Dans ce jeu, vous devrez diriger une combattante ayant pour mission de détruire un esprit du mal s'étant emparé de l'esprit du Roi. Durant cette quête, de nombreux dialogues permettront à cette belle guerrière de faire des ravages parmi la gent masculine peuplant son royaume.

Vous n'êtes plus seul



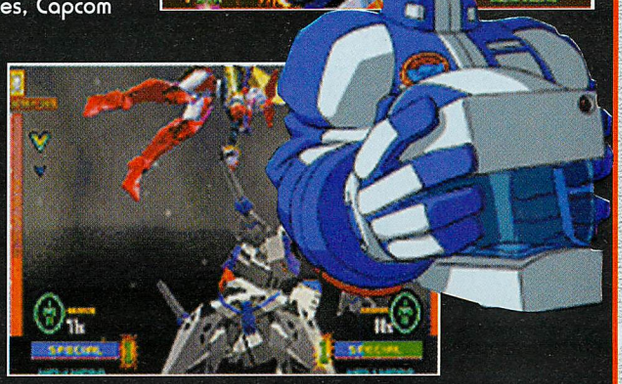


Il était une fois un jeu d'Infogrames qui se déroulait dans l'univers de Lovecraft. Mis au placard avec l'arrivée des Resident et compagnie, Alone in the dark 4 va bientôt faire son grand retour sur PC puis sur Dreamcast. Contrairement au premier épisode, le jeu devrait cette fois-ci être en 3D temps réel et profiter des capacités de la 128 bits de Sega.

Who's bad ?

Le dernier projet de Sega Japon est actuellement présenté sous le nom provisoire de projet B-A-D. Seule une poignée de personnes ont eu la chance d'en être informées mais d'après la rumeur, on peut déjà vous dire que B-A-D seraient les initiales de Box, Angel et Devil.

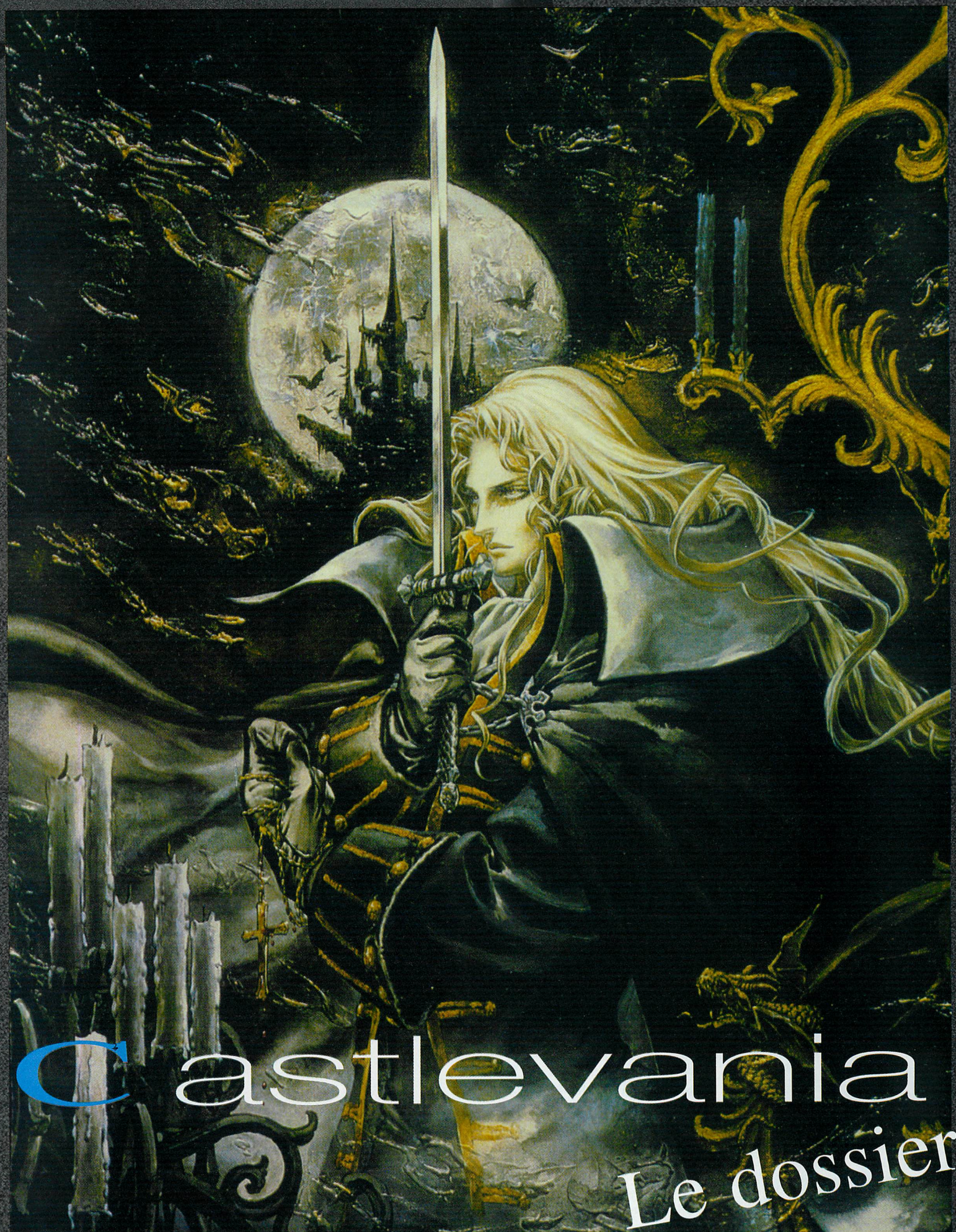
Goldorak, go!



Après avoir adapté CyberBots sur Saturn il y a quelques années, Capcom revient à la charge avec Tech Romancer, un nouveau jeu de combat en 3D mettant en scène des Mechas surarmés. Dreamcast oblige, le jeu a été complètement retravaillé par rapport à la version arcade avec des polygones en plus grand nombre, une animation dopée et, une fois n'est pas coutume, une séquence d'introduction en images de synthèse.

Power Smash: Sega Professional Tennis

En voila une surprise! Alors que les jeux de tennis étaient plutôt passés de mode ces derniers temps, Sega Sports s'est lancé le défi de les remettre au goût du jour. Dreamcast oblige, la 3D et la Motion Capture sont à l'honneur. Mais toute cette technique permettra-t-elle à Power Smash de surpasser le simple mais génialissime Final Match Tennis sur PC Engine, la référence du genre depuis 1991 ?



Castlevania

Le dossier

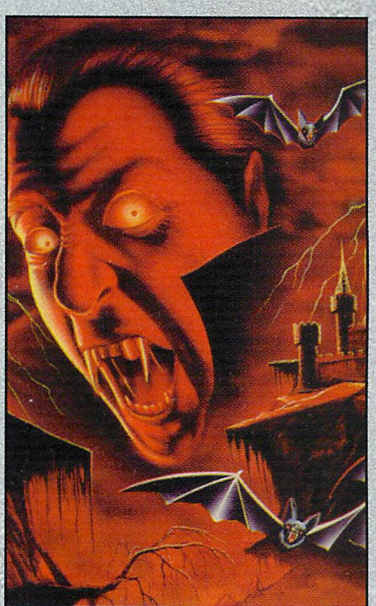
DOSSIER

Ce n'est pas par hasard que Konami fait partie des cinq meilleurs éditeurs japonais depuis de nombreuses années. La célèbre société a grandement contribué à l'histoire des jeux vidéo avec plusieurs titres devenus cultes (Castlevania IV, Parodius, International Superstar Soccer, Axelay, Batman & Robin Adventures, Contra III, Silent Hill, Metal gear Solid...). Mais s'il y a une saga qui peut donner une idée de la somme de travail fournie par l'éditeur nippon, c'est bien celle des Castlevania.

Alex

La Légende Des Belmont

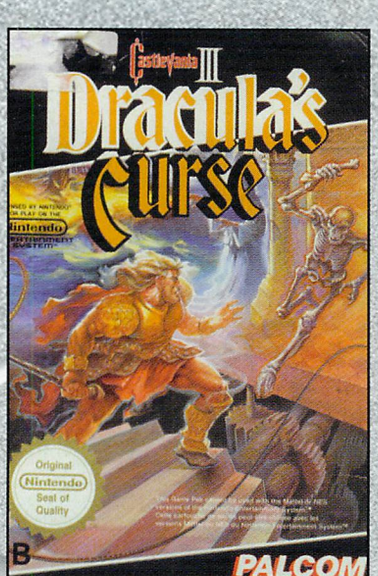
*** Ces 6 titres ne représentent qu'une petite partie de la saga des Castlevania**



1991 - Super Castlevania IV

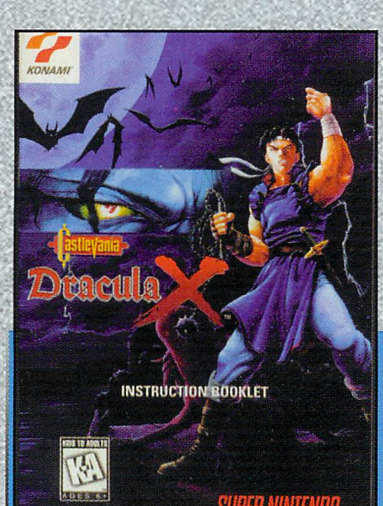
Quatrième volet d'une saga initiée dans les salles d'arcade en 1986 (avec Haunted Castle), ce Castlevania sur Super Nintendo marqua l'univers des jeux vidéo d'une empreinte indélébile. Et pour cause, le joueur avait droit à un déluge d'effets spéciaux inédits sur console grâce au fameux mode 7 (zoom, déformations, rotation des décors sur 360°...). Pour les fans de la série, Castlevania IV reste le plus jouable de tous. Simon Belmont, le héros du jeu, pouvait faire des choses incroyables avec son fouet : l'utiliser comme un nunchaku, le lancer comme une corde et frapper dans toutes les directions.

1992 - Castlevania III : Dracula's Curse



Il aura fallu attendre le début des années 90 pour que le dernier épisode de Castlevania se décide à sortir sur la N.E.S. et vienne une fois de plus plonger des millions de joueurs dans un univers de vampires. Rien de bien novateur pour ce Dracula's Curse, mais une ambiance toujours aussi prenante. Cent ans avant la naissance de Simon Belmont, Trevor, son aïeul, allait devoir affronter le comte Dracula et son armée diabolique.

1995 - Castlevania : Dracula X



Alors que de nombreux fans commençaient à désespérer de revoir un jour la famille Belmont, un certain Dracula X fit son apparition en 1994 sur PC Engine. Pourvu de graphismes somptueux (pour l'époque) et de divines musiques, il connu rapidement une convertion sur Super Nintendo en 1995. Malgré une adaptation bâclée, les effets spéciaux faisaient vraiment impression. La réelle innovation provenait de la possibilité pour le joueur de choisir parmi deux personnages différents : Richter Belmont et Maria Renard.

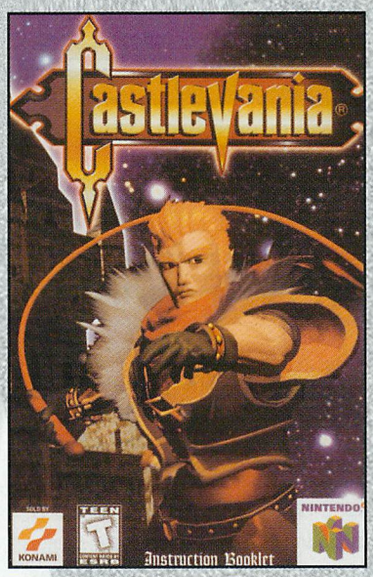
1996 - Castlevania Legends

Ce titre est le dernier épisode sorti sur Game Boy. Sonia Belmont doit y découvrir les origines du Prince des Ténèbres. A signaler que c'est la première fois que l'une des héroïnes de Castlevania manie le fouet, ce rôle étant d'habitude réservé aux mâles de la famille Belmont. Une manière comme une autre de se familiariser à l'avance avec la future héroïne du Castlevania de la Dreamcast.

1997 - Castlevania X : Symphony Of Night

Ce premier épisode sur 32-bits (PlayStation et Saturn) permet de retrouver Richter Belmont et Maria Renard. Mais ces derniers seront rapidement éclipsés aux yeux des fans de Castlevania par un vampire aux puissants pouvoirs magiques, le redoutable Alucard. Dans une ambiance extraordinaire, il sera confronté à son père, le diabolique Dracula. Doté d'une petite partie RPG et d'un univers d'une grande richesse, ce Castlevania X reste l'un des meilleurs épisodes de la saga.

1999 - Castlevania 64



Avec la Nintendo 64, c'est une nouvelle étape qui est franchie dans l'histoire des Castlevania. Pour la première fois, en effet, le joueur va pouvoir contrôler un chasseur de vampires dans un univers en 3D temps réel. Ce changement ne s'effectuera pas sans mal puisque la jouabilité et l'ambiance s'en trouveront grandement affaiblis par rapport aux précédents volets. Certains fans ont eu du mal à accepter le fait que le héros, Reinhardt Schneider, ne porte pas le nom de famille de ses ancêtres. D'ailleurs, le personnage le plus intéressant du jeu se révélera être la jeune Carrie Fernandez, une puissante magicienne.

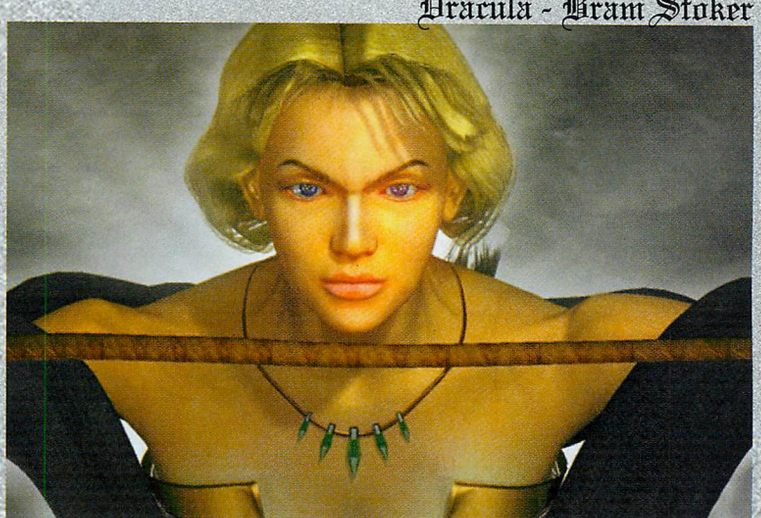
DOSSIER

A chaque fois qu'un nouveau volet de Castlevania est annoncé, tous les regards se portent sur Konami. Cette célèbre saga connaît toujours un succès grandissant et débarquera prochainement sur Dreamcast. Tous les espoirs sont permis avec ce 18ème épisode qui, tout comme le Castlevania de la Nintendo 64, sera entièrement en 3D temps réel. Pourtant, certains joueurs s'inquiètent du fait que Castlevania Resurrection soit réalisé par la division américaine de Konami. Eh oui, celle à qui l'on doit les désastreuses adaptations en 3D de Contra sur PlayStation !

Le Hall Des Heros

«Le corps, dans le cercueil, se mit à trembler, à se tordre en d'affreuses contorsions; un cri rauque, propre à vous glacer le sang, s'échappa des lèvres rouges ; les dents pointues s'enfoncèrent dans les lèvres au point de les couper, et elles se couvrirent d'une écume écarlate.»

Dracula - Bram Stoker



SONIA EFFECTUE UN COME-BACK FRACCASSANT !

Impossible de ne pas retrouver des membres de la famille Belmont dans un nouveau volet de Castlevania. La première à entrer en action sera Sonia Belmont, une jeune femme blonde qui n'a pas laissé une bonne impression aux heureux visiteurs de l'E3. En fait, elle n'avait pas l'air particulièrement sexy sur les photos et les vidéos (un savant croisement entre Lara Croft et Arnold Schwarzenegger !). Heureusement, les programmeurs ont pensé à ajouter un autre personnage autrement plus charismatique, Victor Belmont. Les aficionados de la saga apprécieront son look très proche des héros classiques de la famille Belmont. Pour l'instant, on retrouve un système très proche de celui des premiers Castlevania avec une arme principale, une arme de jet aux munitions limitées (et représentées par une barre de couleur) et une barre de vie. Il ne seront pas trop de deux pour affronter l'armée de monstres présente dans le jeu. La ténébreuse comtesse de Castlevania ayant réussi à créer un passage interdimensionel capable de ramener Dracula sur Terre, la malédiction frappant la famille Belmont va pouvoir reprendre de plus belle. Il ne reste plus qu'à espérer que Sonia et Victor soient aussi charismatiques que les formidables Alucard et Simon Belmont.

UNE GRANDE AVENTURE COMMENCE. PRÉPAREZ LES GOUSSES D'AIL !

CHAQUE PERSONNAGE AURA SES PROPRES QUALITÉS.

Une Terre De Malédiction

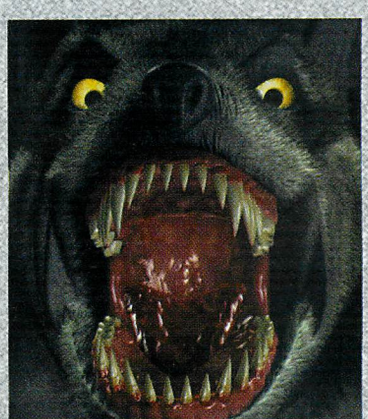
«Le monstre qui gisait sur le flanc, plié en deux, dans une mare d'un liquide jaune verdâtre et d'un fluide visqueux semblable à du goudron, mesurait près de deux mètres soixante-quinze.»

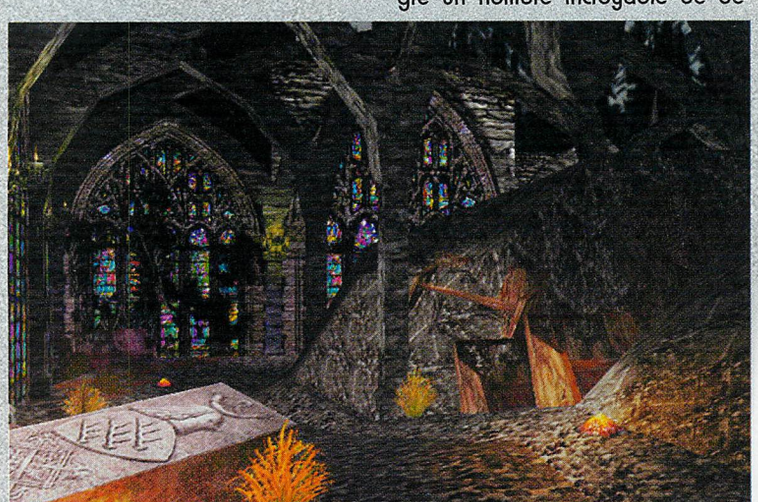
L'abomination de Dunwich - Howard Phillips Lovecraft

J'AI TOUJOURS ADORÉ LES BATEAUX FANTÔMES !

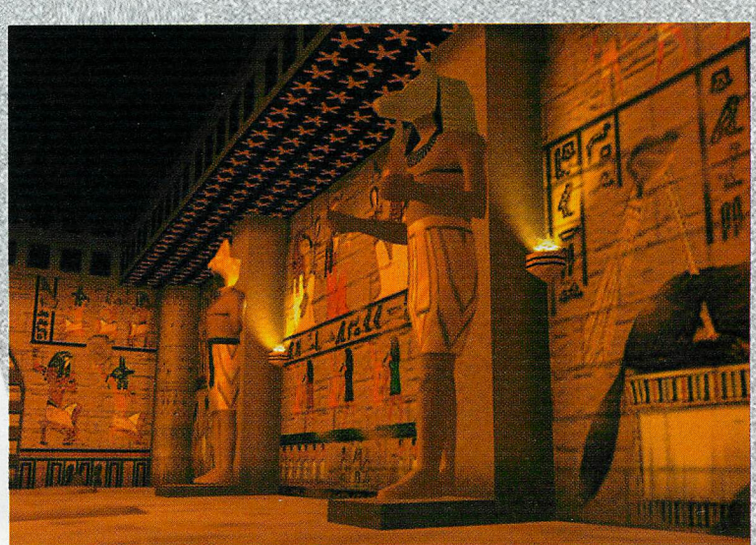
UN PETIT TOUR DANS LES CATACOMBES NE PEUT PAS FAIRE DE MAL.

Comme d'habitude, le joueur se trouvera plongé en plein coeur de la Transylvanie, aux abords de la demeure du comte Dracula, le Castlevania. L'introduction en images de synthèse présente Sonia Belmont en train d'arpenter les bois bordant le fameux château. L'apport de la 3D dans un univers comme celui de Castlevania n'est pas un simple gadget. Les décors s'en trouvent magnifiés sur Dreamcast (beaucoup moins sur le Castlevania de la Nintendo 64 !). Les programmeurs de Konami ont intégré un nombre incroyable de détails. On aura rarement vu un tel niveau de qualité sur les décors d'un jeu. Les textures sont riches et colorées. L'idéal pour se plonger sans retenue dans l'aventure. Si cela ne vous suffit pas, Konami a ajouté de spectaculaires effets de lumière en temps réel. Contrairement à Castlevania 64, les décors sont loin d'être vides. Cela dit, ça n'empêche les fanatiques de la saga de se demander si Castelvania répondra vraiment à leurs attentes en combinant l'incroyable gameplay de Super Castlevania IV et l'atmosphère parfaite de Castlevania X. Heureusement, la Dreamcast a déjà prouvé avec Sonic Adventure qu'elle était capable d'accueillir un jeu en 3D à la fois beau et jouable.





CETTE CHAPELLE DÉLABRÉE ABRITE DE NOMBREUX MONSTRES.



DOSSIER

A L'Assault Des Forces Du Mal

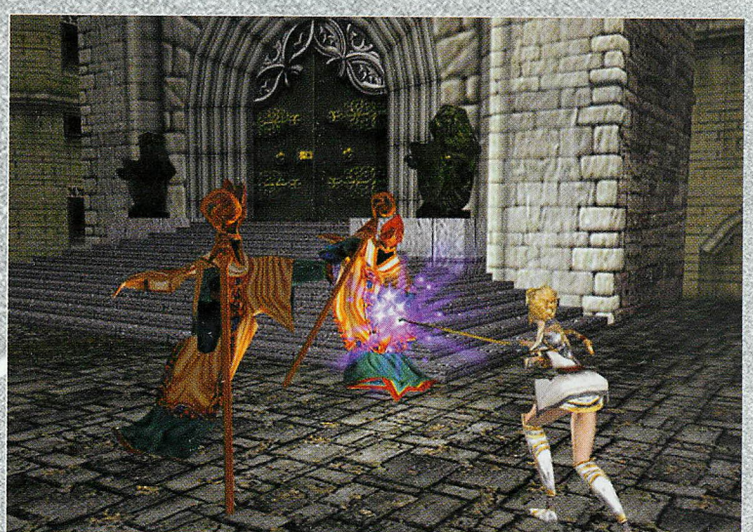
«Il brandissait un poignard nu, et l'était approché impétueusement de trois ou quatre pieds du fantôme qui battait en retraite, quand ce dernier, arrivé à l'extrémité de la salle de velours, se retourna brusquement et fit face à celui qui le poursuivait.»

Edgar Poe - Le Masque de la Mort Rouge

Ce monstre à quatre têtes était déjà présent dans les premiers volets de Castlevania.

L'aventure proposée par Konami promet d'être particulièrement longue. Le joueur traversera cinq grands levels décomposés en sous-stages qui l'amèneront à découvrir le château de Dracula dans son ensemble. Des grottes bourrées de chauve-souris à un tombeau égyptien, en passant par l'intérieur d'une chapelle, les niveaux nous promettent une certaine variété. Pour remplir tous ces paysages lugubres, les programmeurs ont créé des monstres redoutables (momies, hydre, loups-garous, fantômes, serpents géants...) à l'intelligence artificielle très développée. Ils posséderont un bon panel de coups et de mouvements. Heureusement, vous ne serez pas à court de matériel. En plus du classique fouet, Victor et Sonia accèderont à une large panoplie d'armes spéciales comme l'eau bénite, la hache et les couteaux et à divers pouvoirs magiques comme le blocage du temps. Pour l'instant, les personnages se contrôlent un peu comme dans Castlevania 64 et la gestion des sauts n'est pas encore parfaite. Les progrès seront sûrement nombreux d'ici la sortie du jeu l'année prochaine. Les possibilités offertes par un moteur 3D temps réel permettront à Castlevania Resurrection d'inclure de nombreuses originalités par rapport aux précédents volets en 2D. L'intéractivité entre les person-

Les effets de lumière sont vraiment sublimes.

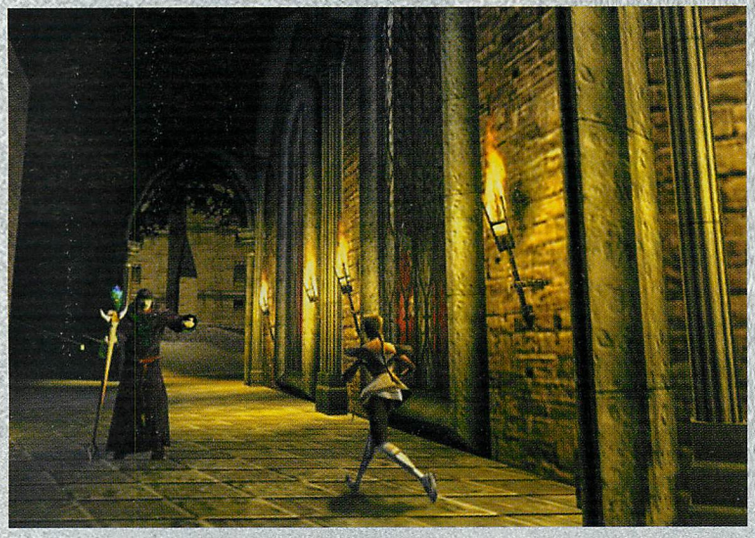


Magie contre fouet. Qui sortira vainqueur de cet affrontement ?

MÊME LES FANTÔMES PEUVENT SE RÉVÉLER DANGEREUX !

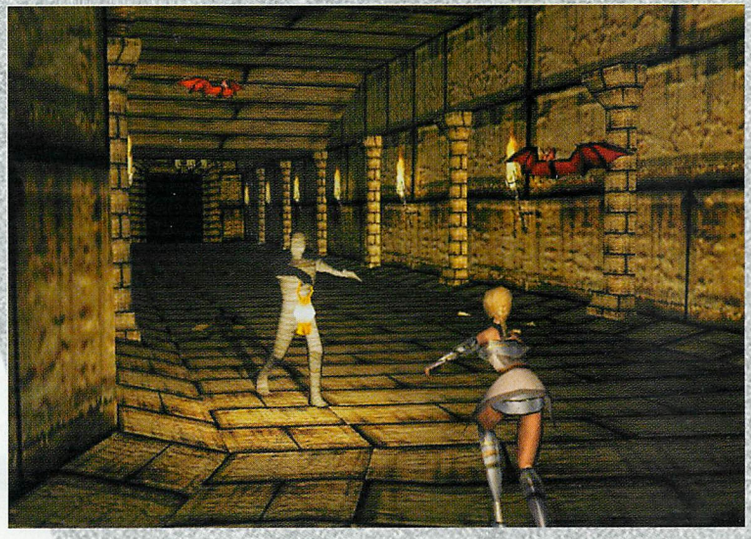
CE BOSS AUX ALLURES DE NÉCROMANCIEN PROMET D'ÊTRE PARTICULIÈREMENT VICIEUX.

nages et les décors sera très poussée. Certaines phases se révéleront à coup sûr très proches d'un Tomb Raider avec des énigmes assez corsées et une grande quantité de passages secrets. On ne sait encore rien de la partition musicale,



mais on espère qu'elle mettra en évidence les combats contre les gigantesques boss de fin de niveau. Ces derniers peuvent atteindre des dimensions impressionnantes (regardez donc la taille de l'hydre présente sur les photos). Ils participent à l'excellente impression générale donnée par le jeu. Des petites cinématiques en images de synthèse devraient entrecouper les passages les plus importants. Entre les différents combats, les nombreuses plates-formes, les énigmes tordues et la possibilité de jouer avec deux personnages, la durée de vie promet d'être longue. Une chose est sûre, Konami s'apprête à marquer ce début de siècle par un jeu hallucinant. Les amateurs de séquences gore seront ravis de constater que le sang est bien rouge et qu'il est omniprésent tout au long des cinq levels. Un plus appréciable pour une ambiance déjà bien flippante. La branche américaine de Konami doit maintenant peaufiner son titre en mettant l'accent sur le rythme des phases d'action et sur la prise en main. A la croisée d'un jeu d'aventure et d'un jeu de plate-forme, Castlevania Resurrection devrait faire face à la concurrence acharnée de Resident Evil : Code Veronica, Carrier, Rayman 2 et Sonic Adventure. L'enjeu étant de taille, gageons que Konami saura ne pas nous décevoir. L'attende risque de devenir rapidement insupportable !

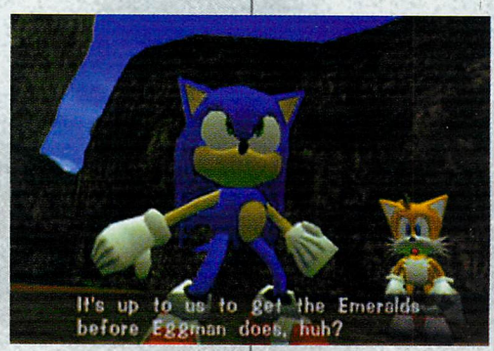
LES HÉROÏNES DE JEUX VIDÉO ONT DES TENUES DE PLUS EN PLUS LÉGÈRES.



«Les amateurs de séquences gore seront ravis de constater que le sang est bien rouge et qu'il est omniprésent tout au long des cinq levels.»

JEUX PREVUS

TITRE (Euro.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Aerowings	Crave Entertainment	oct. 99
Blue Stinger	Activision	23 sept. 99
Buggy Heat	Sega	nov. 99
Cool Boarders Burrrn	UEP System	fin octobre
Draconus : Cult of the Wyrm	Treyarch	fin 99
Dynamite Cop	Sega	oct. 99
EvenStar	Dreamstone Entertainment	fin 99
Florgan Brothers	Visual Concepts	courant 2000
Furballs	Bizarre Creations	N.C
Heroes of Might & Magic III	Ubi Soft	N.C
Hydro Thunder	Midway	oct. 99
Incoming	Rage Software	23 sept. 99
Incoming	Rage Software	23 sept. 99
Jimmy White's 2 : Cueball	Virgin Interactive	oct. 99
Marvel Vs. Capcom	Virgin Interactive	oct. 99
Metropolis Street Racer	Bizarre Creations	N.C
Millenium Soldiers (Expendable)	Infogrames	23 sept. 99
Monaco GP Racing Simulation 2	Ubi Soft	23 sept. 99
Mortal Kombat Gold	Midway	oct. 99
N.B.A. 2K	Sega	déc 99
N.F.L. Blitz 2000	Midway	oct. 99
N.F.L. Quarterback Club 2000	Acclaim	N.C
Pen Pen	Infogrames	oct. 99
Power Stone	Eidos	23 sept. 99
Project B.A.D	Sega	N.C
Ready 2 Rumble	Midway	oct. 99
Red Dog	Sega	oct. 99
Roadsters'99	Titus	fin 99
Sega Bass Fishing	Sega	oct. 99
Sega Rally 2	Sega Sport	23 sept. 99
Shadowman	Acclaim	courant 2000
Silver	Infogrames	N.C
Sonic Adventure	Sega	23 sept. 99
Soul Calibur	Namco	fin oct.obre
Soul Fighter	Toka	oct. 99
Soul Reaver	Eidos	N.C
Speed Devils	Ubi Soft	23 sept. 99
Supercross 2000	Acclaim	N.C
Suzuki Alstare Racing	Ubi Soft	oct. 99
The House of the Dead 2	Sega	oct. 99
Tokyo Highway Challenge	Crave Entertainment	oct. 99
Toy Commander	Sega	oct. 99
Trickstyle	Acclaim	23 sept. 99
UEFA Striker	Infogrames	oct. 99
Virtua Fighter 3tb	Sega	23 sept. 99
Virtua Striker 2000	Sega	déc 99
V Rally 2	Infogrames	N.C
W.W.F. Attitude	Acclaim	fin 99
World League Soccer	Silicon Dreams	nov. 99
Worms 3D	Team 17	N.C



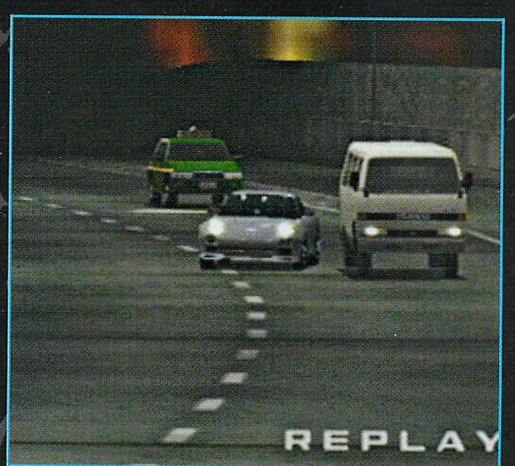
TITRE (Jap.)	DEVELOPPEUR / EDITEUR	DATE DE SORTIE
Berserk	ASCII	nov. 99
Black Matrix Advance	Nec Interchannel	30 sept. 99
Burning Rangers 2	Sonic Team/Sega	courant 2000
Carrier	Jaleco	fin 99
Chakan's Revenge	Sega	N.C
Climax Landers	Sega/Climax	15 sept. 99
Columns 2	Sega	déc. 99
Cotton Panorama	N.C	nov. 99
Crazy Taxi	Sega	N.C
D2	Warp/Sega	18 nov. 99
Daytona USA 2	Sega	courant 2000
Dead or Alive 2	Tecmo	N.C
Death Crimson 2	Ecole	fin 99
Dynamite Baseball	Sega Sport	N.C
Ecco the Dolphin	Sega	courant 2000
Evolution 2	Sting	fin 99
F1 World Grand Prix	Video System	fin 99
Fighting Vipers 2	Sega	N.C
Grandia 2	Game Arts/ESP	N.C
Gunbeat	Treasure Soft	fin 99
Harley Davidson L.A. Riders	Sega	N.C
J. League Pro Soccer Club	Sega Sport	30 sept. 99
Jojo's Venture	Capcom	fin 99
Kikaioh	Capcom	N.C
Langrisser Millenium	Masaya	fin 99
Lost World : Jurassic Pak	Sega	N.C
Maken X	Atlus Software	sept. 99
Midnight GT	Rage Software	fin 99
Panzer Front	ASCII	fin 99
Pop'n Music 2	Konami	14 sept. 99
Rent a Hero N°1	Sega	courant 2000
Resident Evil : Code Veronica	Capcom	déc. 99
Seven Mansions	Koei	fin 99
Shangri La	Marvelous Entertainment	fin 99
Shen Mue	Sega	28 oct 99
Slave Zero	Accolade	fin 99
Sonic & Knuckles R.P.G.	Sega	N.C
Space Griffon VF 2	Panther Software	N.C
Spike Out	Sega	N.C
Star Gladiator 2	Capcom	9 sept. 99
Super GT (SCUD Race)	Sega	N.C
Super Producer	Hudson Soft	7 nov. 99
Tech Romancer	Capcom	N.C
Thunderboats	N.C	N.C
Toukon Retsuden IV	Tomy	N.C
Under Cover	Sega	fin 99
Virtua Striker 2000	Sega	fin 99
Virtual On : Oratorio Tangram	Sega	N.C
Zombie Revenge	Sega	14 nov. 99

A DEUX, LA VISIBILITÉ EST RÉDUITE ET LA CONDUITE EST ENCORE PLUS DÉLICATE.

Tokyo Highway Challenge

Sous ce nom se cache en fait la version européenne de Shutokou Highway Battle, renommée ainsi pour l'occasion. Le jeu est sorti au Japon depuis la fin du mois de mai dernier et en raison de nos délais de bouclage, nous devions vous présenter le test import dans ce numéro. Mais la version européenne étant prévue pour octobre prochain, il nous a paru plus judicieux d'attendre celle-ci pour vous donner un avis définitif.

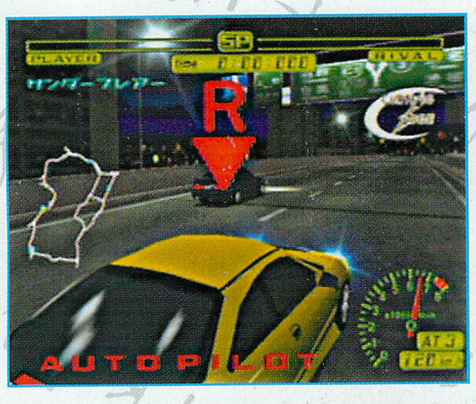
Pour les nouveaux, je rappelle que Tokyo Highway Challenge (ou Shutokou...) se différencie des productions habituelles par ses courses nocturnes se déroulant exclusivement sur autoroute ainsi que par son principe de jeu original. Plutôt que de courses, il faudrait ici parler de duels automobiles puisque l'on n'affronte qu'un véhicule à la fois. Pour gagner, il ne s'agit donc plus de terminer la course en première position, mais de distancer suffisamment l'adversaire pour prendre l'avantage (voir «Duels de caisses»). Malheureusement, l'originalité ne suffit pas à faire oublier le nombre honteusement insuffisant de circuits (un seul, en tout et pour tout, à parcourir dans les deux sens !) Ben ouais ! Vous l'aurez compris, c'est là le principal défaut du jeu. Aussi beau, rapide ou réaliste soit-il, un jeu de caisses ne peut pas prétendre à



DÉVELOPPEUR : GENKI
EDITEUR : CRAVE ENTERTAINMENT
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
SORTIE PRÉVUE : OCTOBRE 99 (EUR)

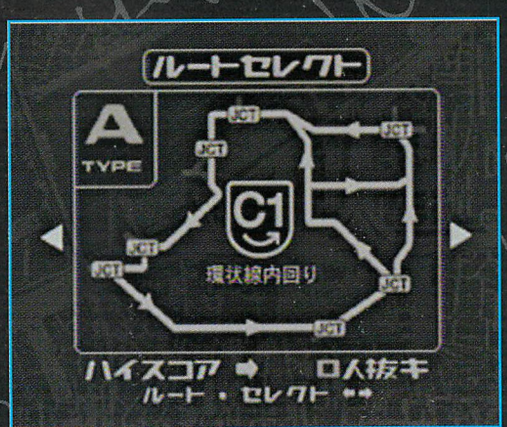
DUELS DE CAISSES

Avant de pouvoir affronter un adversaire, il vous faut d'abord parcourir le périphérique à la recherche de concurrents potentiels. Une fois la voiture repérée, quelques appels de phares et le duel est prêt à commencer. Chaque véhicule dispose d'une jauge SP et pour gagner, il faut réduire celle du concurrent à zéro en le distançant le plus possible. Simple, non ?



Les camions vous poseront pas mal de problèmes. Comme dans la réalité !

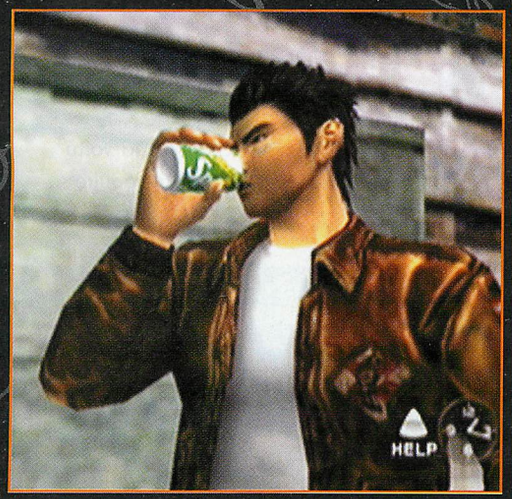
On regrettera que les accidents ne se traduisent que par de simples têtes à queue.

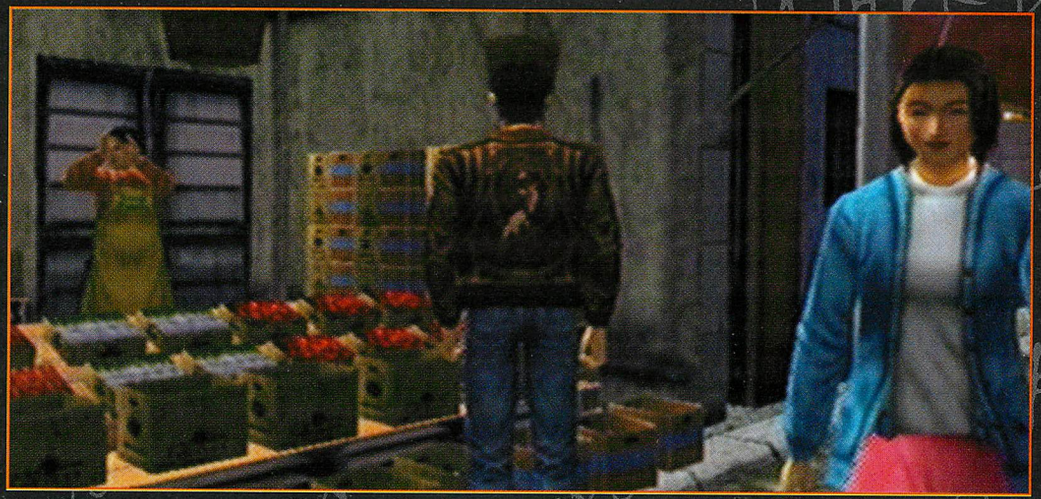


Mais pourquoi n'y a-t-il qu'un «$@£#ù%» de circuit ?

un quelconque intérêt s'il ne propose qu'un unique circuit. A l'heure où la concurrence nous gratifie de dizaines de pistes, il était vraiment risqué de sortir un tel produit, même si les qualités ne lui manquent pas. C'est d'autant plus regrettable que la réalisation générale, sans être exceptionnelle, n'entraîne pas de reproches particuliers. Les véhicules sont plutôt bien modélisés et le reflet des lampadaires en temps réel est du plus bel effet. L'animation demeure extrêmement fluide tout au long du jeu, même si, vu le faible nombre de détails, il n'y a pas non plus de quoi s'extasier. Ajoutez à cela de nombreux modes de jeu avec notamment la possibilité d'affronter un autre joueur humain en écran partagé. Mais c'est surtout la possibilité de customiser son véhicule avec l'argent gagné après chaque «duel» qui aurait pu faire de Tokyo Highway Challenge un titre prenant. Alors pourquoi tout gâcher de la sorte ? Pour être honnête, il faudrait que la version européenne dispose des quelques circuits manquants afin de véritablement susciter l'engouement des joueurs. Cela fait malheureusement bien longtemps que je ne crois plus au Père Noël ! Ah, si seulement je pouvais avoir tort !...

Vincent





Shenmue Demo

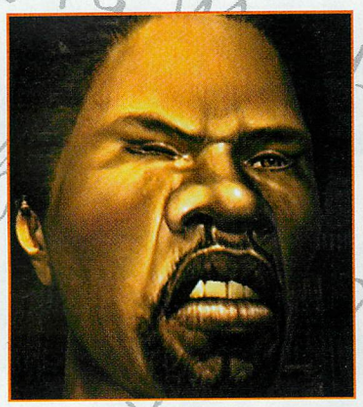
Ca y est, on y a joué ! Enfin, à la démo... Mais croyez-moi, c'est déjà du grand art. Avec Shenmue, Yu Suzuki a su redonner ses lettres de noblesse à l'Aventure sur console. Et après de longs mois d'attente, l'opportunité de pouvoir toucher cette future bombe s'offrait enfin à nous: c'est donc avec une certaine émotion que j'insérais le GD dans ma Dreamcast...

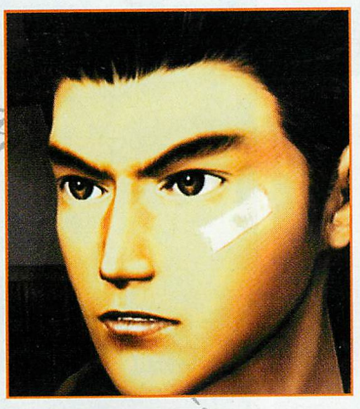
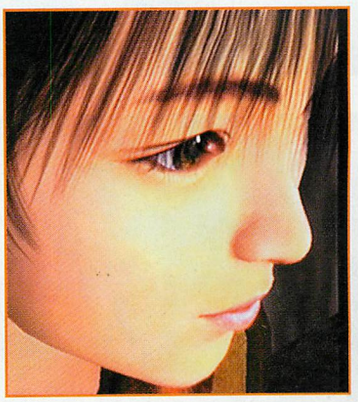
DÉVELOPPEUR:	SEGA
EDITEUR:	SEGA
GENRE:	AVENTURE
SORTIE PRÉVUE:	28 OCTOBRE 99

Passons sur la réalisation au delà de tous nos rêves de joueurs, les images parlent d'elles-mêmes. Attardons-nous plutôt sur ce que nous révèle cette démo. Tout d'abord, la prise en main est d'une simplicité enfantine : courir, parler, regarder autour de soi, se baisser... on peut tout faire sans effort. Ensuite, en ce qui concerne l'ambiance, Shenmue repousse encore les limites du jeu vidéo : le réalisme est si troublant que l'on finit par se demander si tout ce petit monde n'est pas " vivant " ; dans la rue, personne ne vous prête vraiment attention, chacun vaque à ses occupations quotidiennes : certains font leurs achats, d'autres discutent, d'autres encore ne font que passer... Et si vous demandez votre chemin, vous pouvez aussi bien tomber sur un commerçant avenant qui vous renseigne avec le sourire que sur un individu qui s'est levé du mauvais pied et qui vous envoie promener sans même chercher à comprendre ce que vous voulez (comme quoi, y'a pas qu'à Paris...). Même si cette démo ne dévoile rien du scénario du jeu (ici, vous devez tout simplement retrouver Yukawa San, M. Dreamcast au Japon), elle nous permet en revanche de goûter à la richesse et au réalisme des situations. Mais le plus simple est peut-être que je vous résume le début de l'histoire: vous devez tout d'abord vous rendre à la salle de jeux du quartier, où l'employé vous remet un message indiquant le lieu de rencontre avec M. Yukawa. Mais votre rendez-vous est fixé à quatre heures et il est à peine midi. En attendant, vous n'avez donc plus qu'à jouer aux fléchettes ou au Bandit manchot, à moins que vous ne préfériez vous acheter une boisson à l'un des distributeurs ou encore aller draguer la fleuriste. Mais gare aux mauvaises rencontres : si vous croisez les deux caïds du coin, l'affrontement sera inévitable. Comme c'est une démo, vous n'avez pas le choix, le combat se

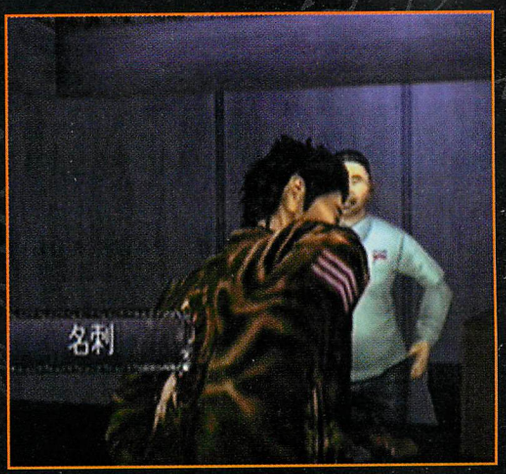
QUELQUES PROTAGONISTES

En plus de la démo, le GD rom contient quelques séquences utilisant le View Mode. Grâce à ce procédé original, vous avez la possibilité de changer les angles de vue pendant des scènes cinématiques. Admirez le travail...

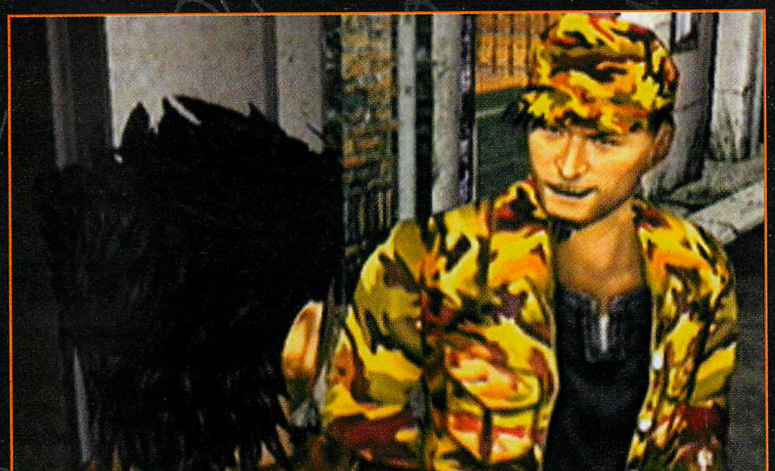


Tant que vous ne venez pas le déranger, l'employé de l'agence de voyages continue de s'affairer à ses papiers.

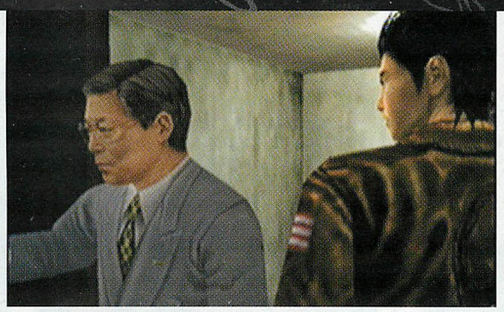


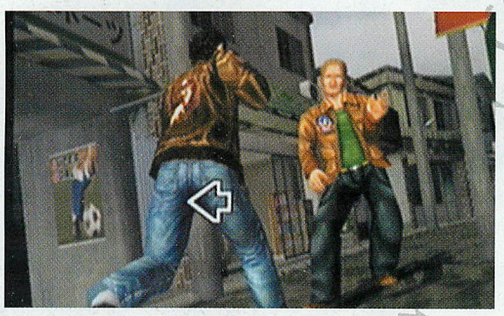
déroule avec le système du Quick Time Event (QTE) mais à vrai dire, cela n'a rien de frustrant ; j'ajouterai même que cela autorise une chorégraphie élaborée lors des combats, proche de ce que l'on trouve dans les meilleurs films d'action. Pour finir, sachez qu'il y a tout de même un détail gênant (du moins, pour moi): la démo de Shenmue est entièrement en japonais. Mais je

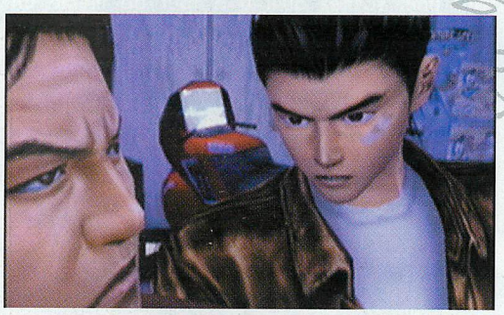


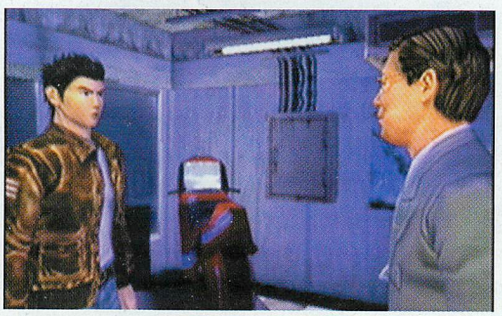
Les personnages que vous croisez ont tous un comportement et des vêtements différents afin de traduire au mieux la réalité.

WORK IN PROGRESS



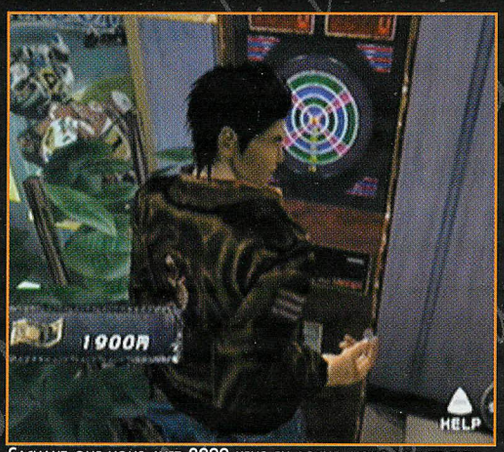






dois dire que cet avant-goût m'a tellement enthousiasmé que j'aurais presque envie de suivre des cours accélérés rien que pour pouvoir profiter pleinement du jeu dès sa sortie au Japon. Bref, vivement le 28 octobre !

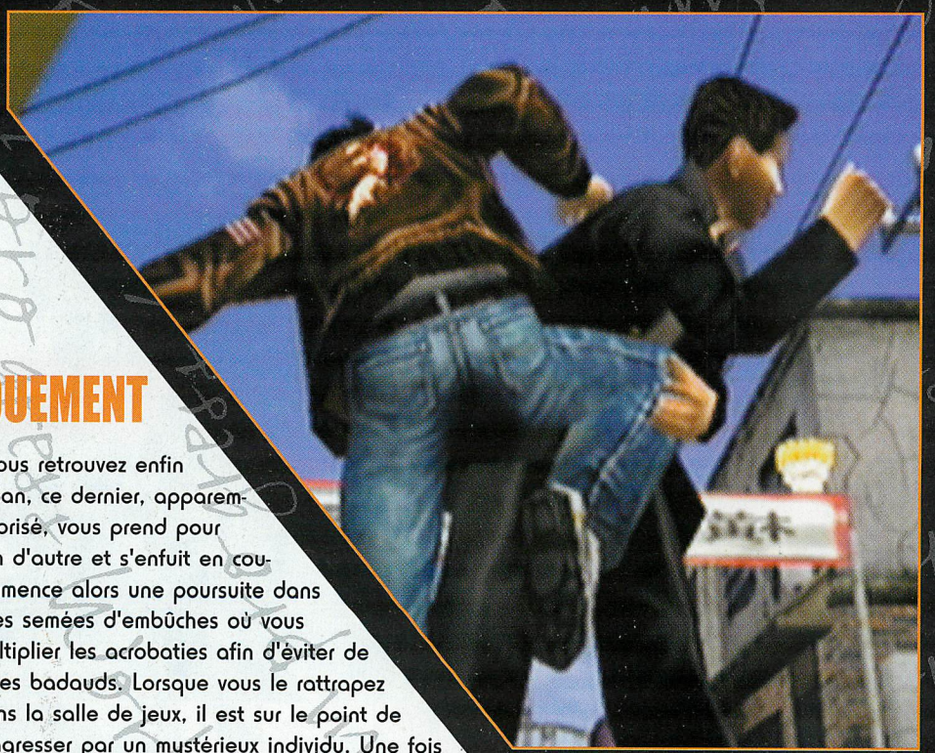
Antoine



Sachant que vous avez 2000 yens en poche, vous pouvez bien vous permettre une petite partie de fléchettes à 100 yens.

Grâce au procédé de Magic Weathering, votre aventure peut aussi bien commencer par un beau soleil d'été que, comme ici, sous la neige.

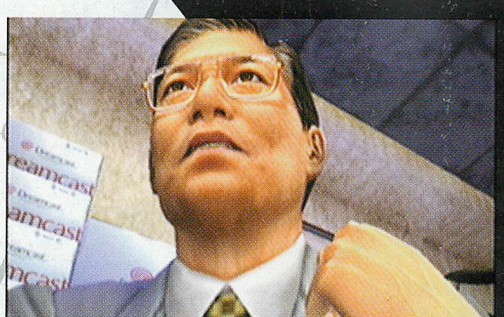
«Dites, les filles, j'peux jouer aux billes avec vous... ?»



Voila un coup de genou bien placé! Avec le Quick Time Event, les combats sont d'une fluidité étonnante.

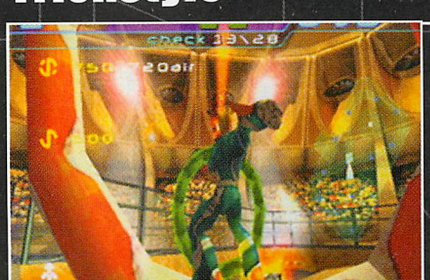
LE DÉNOUEMENT

Quand vous retrouvez enfin Yukawa San, ce dernier, apparemment terrorisé, vous prend pour quelqu'un d'autre et s'enfuit en courant. Commence alors une poursuite dans des ruelles semées d'embûches où vous devez multiplier les acrobaties afin d'éviter de percuter les badauds. Lorsque vous le rattrapez enfin, dans la salle de jeux, il est sur le point de se faire agresser par un mystérieux individu. Une fois l'indésirable maîtrisé, vous pouvez enfin vous expliquer avec M. Dreamcast. C'est alors que ce dernier se réveille dans son bureau: tout ceci n'était en fait qu'un rêve, à moins que...



Le sommaire des tests

TrickStyle P59



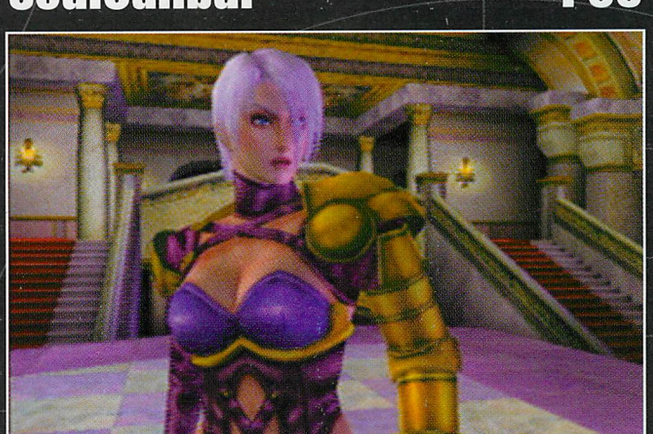
P57 Air Force Delta

P107 Expendable

Buggy Heat P93

P84 King Of Fighters '99

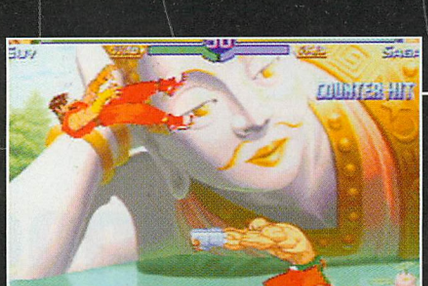
SoulCalibur P65



Giant Gram P101

P110 Frame Gride

Gundam P112



Street Fighter Zero 3 P97

P115 Coolboarders Burrrn

NOUVEAU

NOUVEAU
35 F SEULEMENT

116 PAGES DE SOLUCES COMPLÈTES SUR NINTENDO 64

Soluces GAME PLAY 64

N°1 - Octobre/Novembre 1999 - 35 F — S COMPLETES

Shadow Man
La solution complète du jeu le plus gore

Hybrid Heaven
La soluce complète pour explo ser le jeu

Banjo Kazoie
Tous les secrets du hit de Rare

Turok 2
La mise à nu totale du jeu

Star Wars
Surfer à toute allure

Zelda
Pour aller au bout de la légende

Belgique 250FB, Suisse 10 FS, Luxembourg 240 Fcs FL, Canada 10.95 $

EN VENTE LE 24 SEPTEMBRE 1999

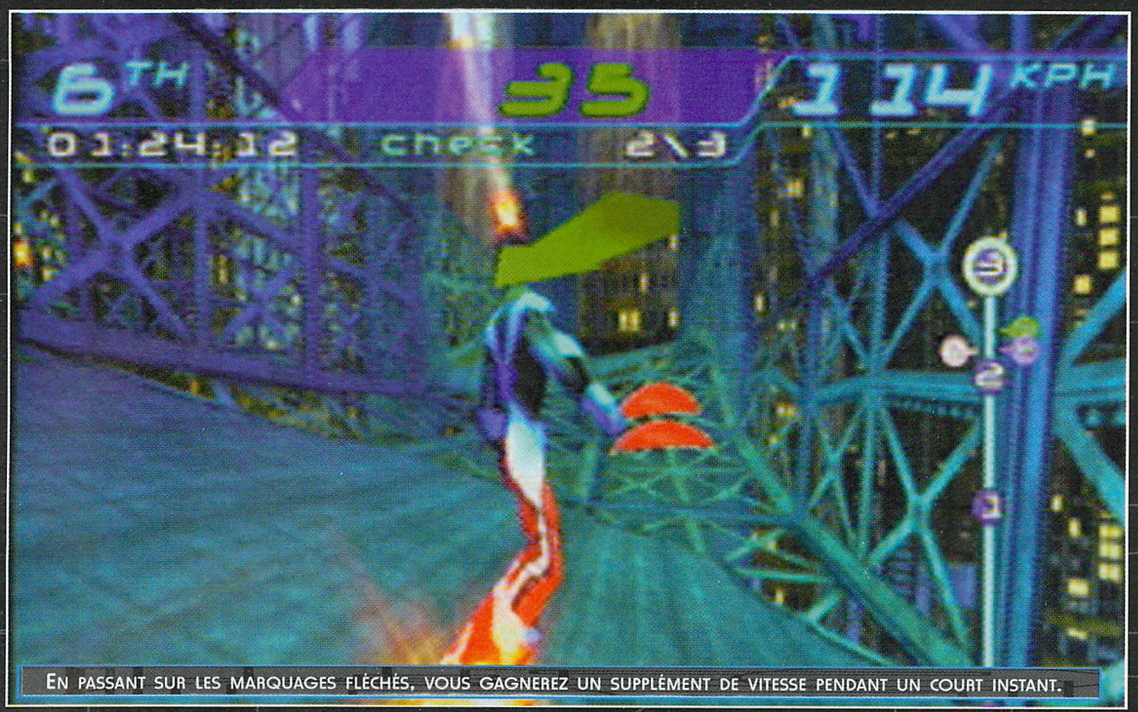
TrickStyle

Ceux qui croyaient avoir tout vu de la Dreamcast avec les productions japonaises vont découvrir que le meilleur reste encore à venir. Pour sa sortie européenne, les éditeurs et américains et ceux de notre continent semblent, en effet, bien décidés à nous montrer ce dont ils sont capables sur une bécane d'une telle puissance. Pour ce premier test officiel, c'est Acclaim qui frappe le premier avec TrickStyle. Et on peut dire qu'il frappe très fort avec un jeu d'hoverboard à mi-chemin entre un Cool Boarders et un WipEout, ou comment réinventer le concept du jeu de glisse avec brio.

Fiche Technique

Editeur :	Acclaim
Concepteur :	Criterion Studios
Type :	Course futuriste
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes et mini-jeux
Puru Puru Pack :	Oui
Sortie prévue :	Octobre 99

TESTS

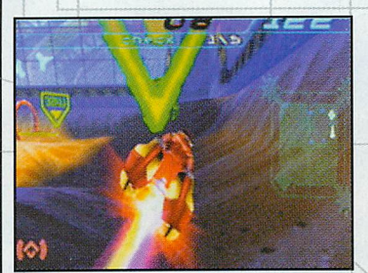


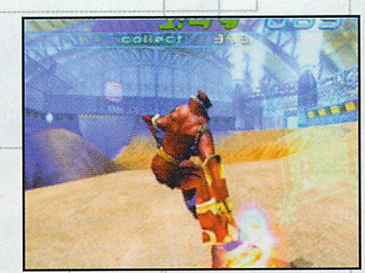
En passant sur les marquages fléchés, vous gagnerez un supplément de vitesse pendant un court instant.

TrickStyle va vous donner la possibilité de devenir un as de l'hoverboard. Si vous avez vu Retour vers le futur 2, vous savez certainement qu'il s'agit d'une sorte de skateboard flottant dans les airs et autorisant ainsi une grande latitude dans les déplacements. Sinon, vous voilà maintenant au courant ! Avec un tel engin, il est possible de glisser le long des murs et même d'effectuer des figures acrobatiques dans les airs, plus incroyables les unes que les autres. Développé par Criterion Studios, TrickStyle propose donc une alternative intéressante et originale aux habituels softs de

Entraîne-toi, mon petit

Avant de se lancer dans le jeu proprement dit, les débutants préféreront certainement passer par la phase d'entraînement. En suivant les conseils de l'instructeur, ils apprendront à manier leur hoverboard avec la plus grande aisance et accèderont aux rangs des meilleurs.



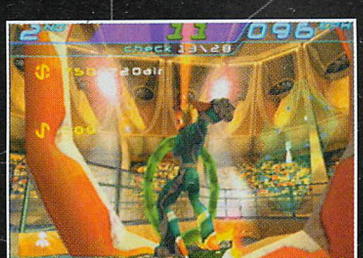


glisse. Alors oubliez tout ce que vous avez connu jusqu'alors puisque TrickStyle représente le meilleur du sport futuriste extrême.

Un jeu qui a du Style

Comme c'est semble-t-il la mode depuis quelques mois, TrickStyle ne débute plus avec un menu sur écran puisqu'après avoir choisi un personnage parmi les neufs disponibles, vous vous retrouvez dans un immense vélodrome indoor. De là, vous pouvez accéder aux divers modes de jeu (entraînement, défis, modes 2 joueurs et courses) en déplaçant votre surfeur dans les différentes salles. Là, c'est le premier choc : les décors bénéficient de belles textures et l'animation apparaît parfaitement fluide. Les programmeurs ont fait un effort évident sur le moteur 3D et le plaisir de jouer en est ainsi accru. Mais il faut se lancer dans les courses pour réellement se rendre compte de la qualité visuelle de ce jeu. Non seulement les pistes figurent parmi les plus belles que l'on ait

UN BON COUP DE BOOGIEDRILL, ET VOUS VOILÀ DÉBARRASSÉ MOMENTANÉMENT DE VOS CONCURRENTS.



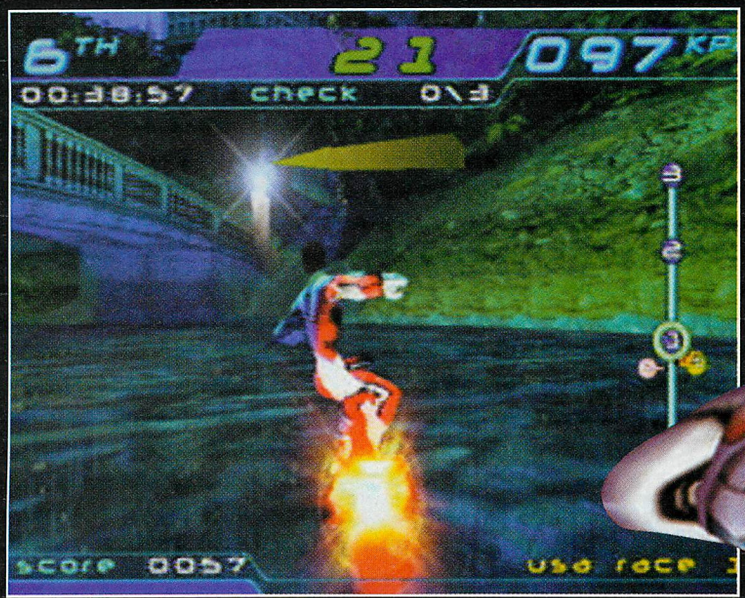
avis

Je ne suis pas un passionné des jeux de glisse habituellement, mais franchement, Trickstyle est une pure merveille. Techniquement impressionnant (surtout pour la beauté de ses graphismes !), ce titre comblera en même temps les fans de courses futuristes comme WipEout et les fans de sports extrêmes. Certes, on pourra déplorer les ralentissements parasites des différentes courses. Heureusement, la fluidité des épreuves acrobatiques se révèle des plus grisantes. Je le répète, Trickstyle est une pure merveille !

Alex

CHAQUE COURSE PROPOSE DE NOMBREUX ITINÉRAIRES. À VOUS DE CHOISIR LE MEILLEUR.

TESTS



vu, mais les textures sont également variées et les tracés tortueux comme jamais. Les joueurs comme Alex (ndr : toujours en train de se plaindre, celui-là) reprocheront l'animation légèrement saccadée dans les courses les plus riches en détails. Mais cela ne nuit quasiment pas à la jouabilité et quand on voit le travail qui a été effectué sur la modélisation des circuits (beaucoup de raccourcis, effets de transparence, effets de lumières, etc.), on ne peut que rester admiratif. La prise en main est excellente et on parvient très rapidement à faire ce que l'on veut de son surfeur. Si bien que le plaisir est quasi-immédiat. La partie sonore, quant à elle, ne dépaysera pas les amateurs de techno avec ses compositions bien adaptées à l'ambiance futuriste du jeu. L'influence de WipEout est indéniable et c'est ici un gage de qualité. En dépit de petites lacunes dans la réalisation (ndr : je chipote !), nous sommes donc en présence d'un titre de très grande qualité, voire même d'un incontournable de la console.

Select your player

9 personnages sont disponibles, répartis en 3 catégories.
- Les Stunters (Zak, King et Mia) : ce sont les personnages les plus techniques. Vous les verrez souvent perdre du temps pendant les courses pour effectuer d'impressionnantes figures aériennes.
- Les Coureurs (Shin, Brad et Angel) : ils n'ont qu'un seul but : vous distancer suffisamment pour gagner la course.
- les Agressifs (Max, Precious et Kolonel Uri) : ces adversaires sont les plus gênants dans la mesure où leur unique objectif est de renverser leurs adversaires. Mieux vaut donc se tenir éloigné d'eux.

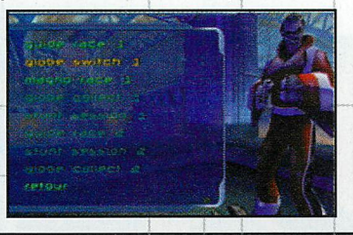
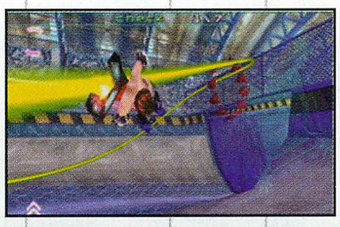
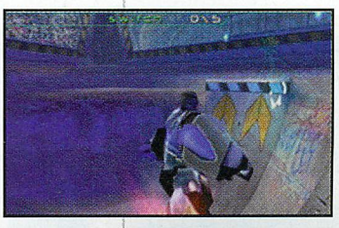
Un concept novateur et efficace

Outre ses qualités techniques, TrickStyle tire sa quintessence d'un habile mélange de courses futuristes et de sensations de

N'HÉSITEZ PAS À ABUSER DE LA POSITION SPEEDLUGE POUR PRENDRE L'ASCENDANT SUR LES CONCURRENTS.

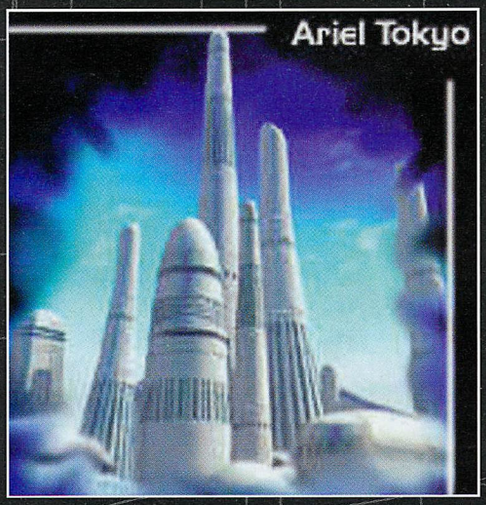
Les défis de l'entraîneur

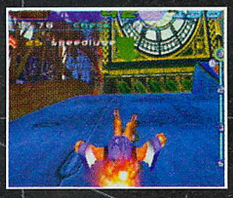
Avant de pouvoir gagner les nombreuses figures acrobatiques réalisables, vous devrez impérativement passer voir l'entraîneur. Il vous proposera 16 défis différents qui vous amèneront à prendre des passages sur rails magnétiques, à ramasser des boules d'énergie ou à engranger un maximum de points avec les acrobaties que vous connaissez déjà. Si vous les réussissez, il vous enseignera un trick à chaque victoire.

Des circuits de folie

TrickStyle propose 15 circuits répartis dans trois environnements différents : Londres, Manhattan et Tokyo. Cela semble classique à première vue, mais le jeu est bien plus riche qu'il y paraît puisque les pistes offrent une multitude d'itinéraires. Le joueur n'est donc pas obligé de suivre les autres concurrents et peut emprunter les rampes, les ponts mobiles ou encore traverser les devantures de magasins en les brisant. Tous les chemins sont bons pour terminer en tête de la course, mais certains sont meilleurs que d'autres. A vous de les découvrir.



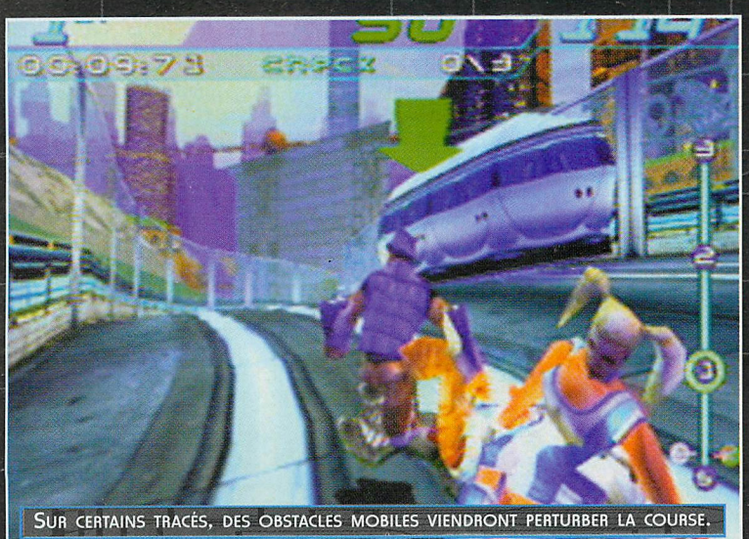


glisse dignes des meilleurs jeux de snowboard. D'autres éditeurs s'y sont essayés sur des machines concurrentes, mais avec beaucoup moins de succès. Il faut dire que le produit d'Acclaim est le seul à proposer une telle richesse dans les modes de jeu. Alors que certains titres comme CoolBoarders ne présentent que 5 circuits en tout et pour tout, TrickStyle offre déjà 15 pistes réparties dans 3 villes, 3 «boss race» et un éditeur de tracés. Ce mode se rapproche plus d'un jeu de course futuriste à la WipEout par son environnement graphique et par son tracé tortueux. Bon c'est vrai, il n'y a pas d'armes et la vitesse d'animation est moindre par rapport au titre cité, mais les sensations de glisse et d'inertie sont bel et bien présentes et il y a toujours la possibilité de renverser ses adversaires en effectuant une petite vrille ou à l'aide d'une planche dite «de combat». Tout cela fait donc de TS un soft aussi accrocheur que son homologue sur 32 bits. Les concepteurs auraient pu s'arrêter là et le jeu serait déjà très bon. Mais généreux comme ils sont, ils ont également pensé aux amateurs de freestyle avec un mode qui permet de gagner un grand nombre de tricks (ndr :mouvements spéciaux) véritablement impressionnants. De quoi combler les amateurs de sports extrêmes. Mais ce n'est pas tout ! On trouve aussi un mode deux joueurs via écran splitté ultra-complet dont le seul défaut est de ne pas offrir l'option de partage horizontal. Tout y est réalisable :

TESTS

Boss Race

Dans chacune des trois mégalopoles du jeu, en plus des cinq courses à effectuer, vous devrez affronter un boss. A chaque victoire, vous serez récompensé par une planche supplémentaire et à la fin, vous serez donc en possession de quatre planches (débutant, combat, acrobaties et vitesse) bien utiles pour aller au bout de chaque épreuve.


SUR CERTAINS TRACÉS, DES OBSTACLES MOBILES VIENDRONT PERTURBER LA COURSE.

les courses, les défis et même certains jeux spécialement adaptés comme «le relais» ou «au chat et à la souris» (voir «Mode multijoueur»). J'aurais pu aussi vous parler du mode entraînement, mais je pense que vous aurez compris que l'on a rarement vu jeu aussi complet, et de surcroît en matière de glisse. Avec toutes ces qualités, TrickStyle gagne sans effort la palme du produit le plus intéressant du moment dans sa catégorie. Et toute la rédaction est unanime. Comme le dit Fred, mon rédac' chef : «TrickStyle, c'est un jeu qui file la Trick !» Merci Criterion Studios et Acclaim !

Vincent

Mode multijoueur

Peu de jeux de course peuvent se targuer de proposer un mode 2 joueurs aussi complet que celui de TrickStyle. Outre les tracés dans les 3 mégalopoles, trois épreuves sont présentes : la session spéciale, dans laquelle il faut effectuer les figures les plus techniques pour gagner ; le relais, où les participants doivent former des équipes et être les plus rapides; et le jeu du chat et de la souris, dans lequel les concurrents se battent pour récupérer une particule d'énergie située au centre de la piste. Il suffit de la toucher ou de toucher celui qui la possède pour la subtiliser, le gagnant étant le joueur qui la détient à la fin du temps imparti.

17 Graphismes

Avec SoulCalibur, il s'agit d'un des plus beaux jeux de la machine. Les décors sont riches et variés, et les personnages possèdent un look original indéniable. Un sans faute de ce côté-là.

15 Animation

Très fluide dans le vélodrome, l'animation a cependant tendance à légèrement saccader dans les circuits les plus complexes. Mais rien de rédhibitoire. On notera aussi un léger clipping ainsi que de petits bugs graphiques.

18 Son

Parfois calmes, parfois plus rythmées, les musiques techno sont d'excellente qualité et collent parfaitement à l'ambiance futuriste du jeu. Certaines mélodies ne sont pas sans rappeler un certain WipEout...

18 Jouabilité

Même si certains passages sont un peu délicats à négocier, on parvient rapidement à manier son personnage avec la plus grande aisance.

18 Intérêt

Avec 15 courses, plus d'une dizaine de challenges, plusieurs modes 2 joueurs et un éditeur de tracés, vous risquez d'en prendre pour un sacré bout de temps.

En Conclusion

TrickStyle est un hit en puissance. Les fans de glisse comme ceux de courses futuristes à la WipEout y trouveront certainement leur bonheur. Et même si la concurrence ne se bouscule pas encore au portillon, on peut déjà dire qu'il possède suffisamment d'atouts pour figurer parmi les musts du genre.

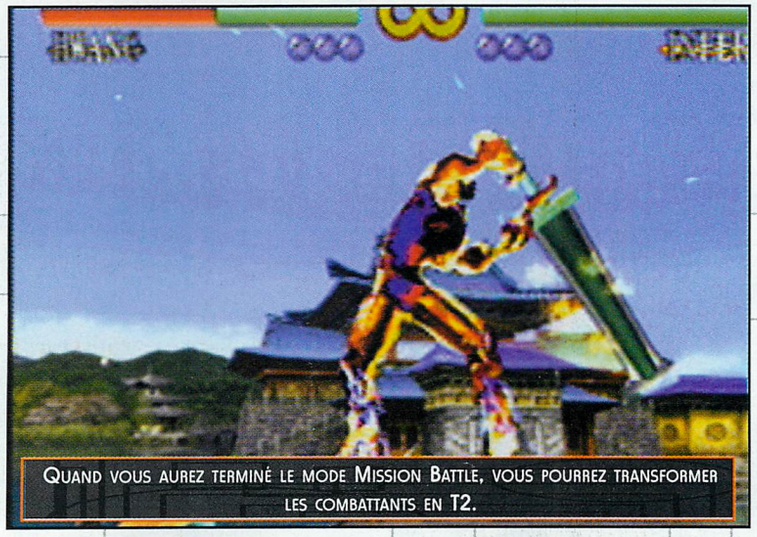
94 %

SoulCalibur

Il faut le voir pour le croire. J'avais déjà eu l'occasion de jouer à plusieurs reprises à Soul Calibur avant même sa sortie, je savais donc à quoi m'attendre. Mais là, c'est encore plus fort. C'est l'extase totale. La première impression était la bonne. Soul Calibur est LE JEU. Une fois de plus Namco ne nous a pas déçus en réalisant un jeu de combat au dessus de tout reproche. Et attention, ces termes ne sont pas choisis à la légère. Il sera très difficile de trouver quelque chose à reprocher à cette œuvre d'art. On atteint presque la perfection. Si la qualité de certains jeux pouvait laisser des doutes quant aux réelles capacités de la Dreamcast, avec Soul Calibur il n'y a plus d'équivoque possible. La machine possède une puissance de calcul formidable. La Dreamcast s'affirme et justifie son statut de 128 bits. C'est en fait peut-être la première fois que la cassure avec les 32 bits est si flagrante. Inutile de faire une quelconque comparaison avec les jeux de combat sur Playstation car elle serait déloyale. Il en va de même pour la version arcade de SoulCalibur. Elle est sans commune mesure avec le jeu de la console de Sega.

Fiche Technique

Editeur :	Namco
Concepteur :	Namco
Type :	combat
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie :	dispo Japon



Quand vous aurez terminé le mode Mission Battle, vous pourrez transformer les combattants en T2.

Taki est un vrai ninja. Elle affectionne les prises dans le dos.

«Les graphismes et l'animation des personnages sont stupéfiants. C'est sans doute la première fois que des personnages de jeux vidéo, animés en temps réel, bénéficient d'un tel niveau de détail. Fini les combattants à la VF3, grossièrement modélisés. Les concepteurs se sont attachés à ce que chaque partie du corps des personnages soit aussi fine et réaliste que possible.»

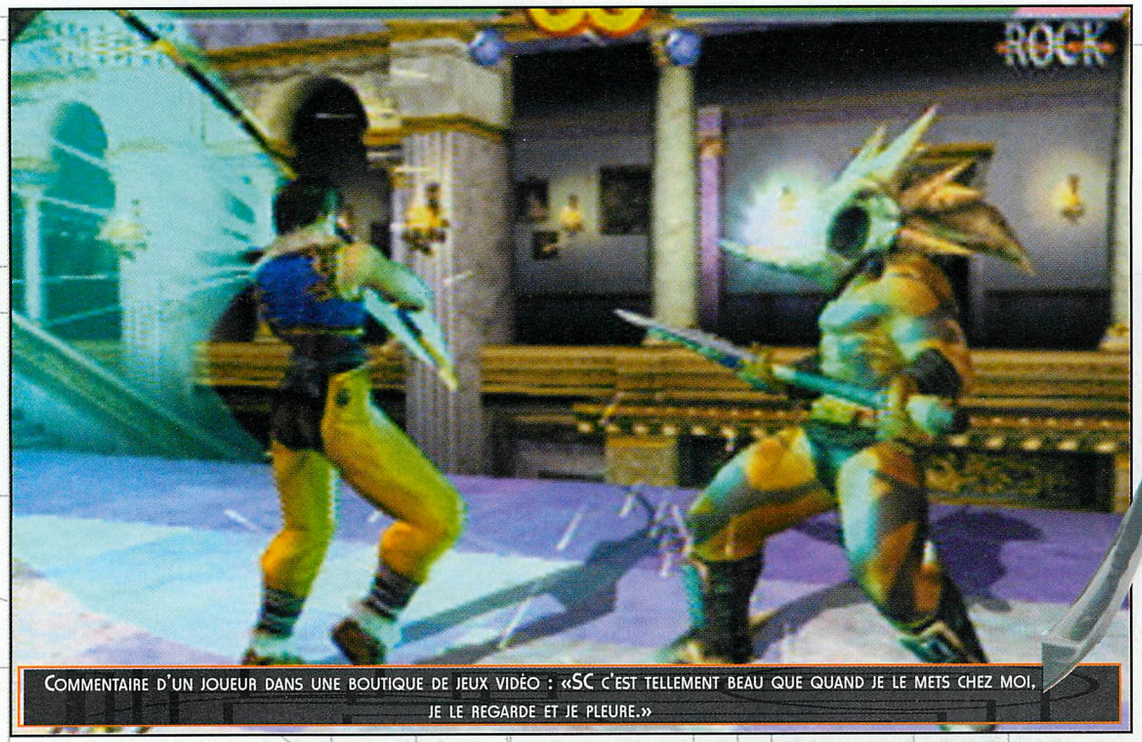
Après une telle déclaration d'amour, je vais arrêter de vous mettre l'eau à la bouche, pour passer au test en lui-même. Rappelons brièvement le principe de SoulCalibur. Contrairement à Virtua Fighter 3, SoulCalibur est un jeu de combat à armes blanches dans lequel 19 combattants (10 de base et 9 cachés), maîtres dans le maniement de l'épée, du bâton, de la hache ou du sabre, s'affrontent sur des arènes délimitées. Comme vous l'avez très certainement déjà compris, SoulCalibur est ce qui se fait de mieux en matière de jeux de combat. Les graphismes et l'animation des personnages sont stupéfiants. C'est sans doute la première fois que des personnages de jeux vidéo, animés en temps réel, bénéficient d'un tel niveau de détail. Fini les combat-

Grâce à son épée modulable, Ivy est aussi redoutable au corps-à-corps qu'à distance.

Avis

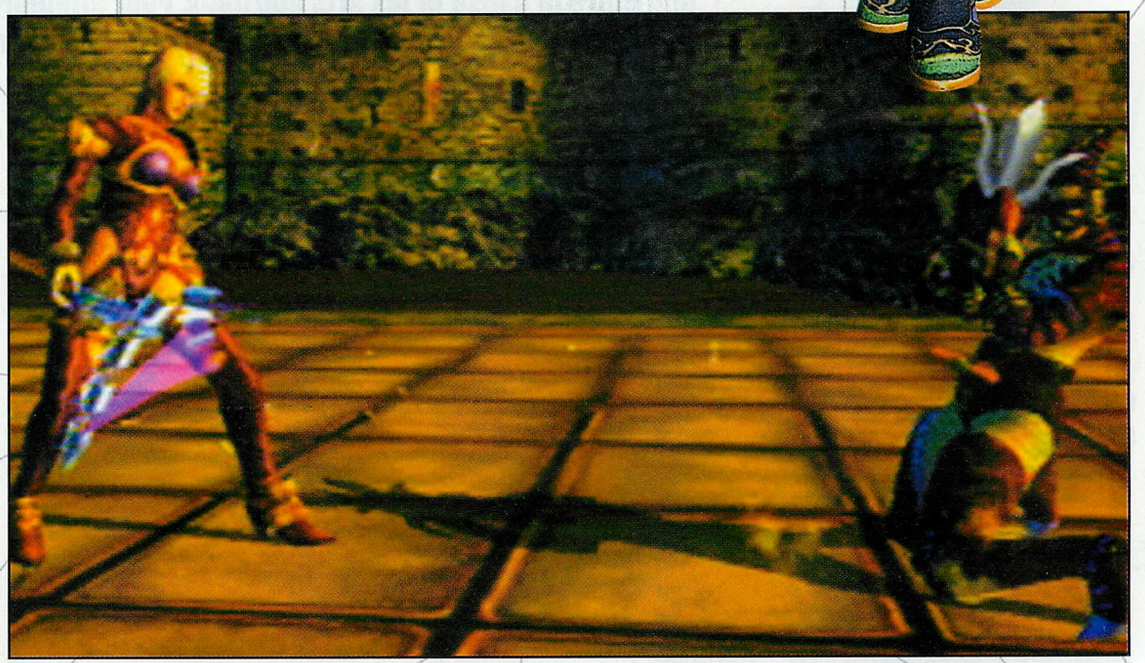
Fantastique, démentiel, éblouissant, sublime, ou parfait, à vous de choisir le qualificatif qui vous plaît le plus car ils correspondent tous à SoulCalibur. Avec un jeu pareil, il est inutile de se demander s'il faut acheter une Dreamcast ou pas. Les graphismes sont hallucinants et l'animation plus vraie que nature. Le meilleur jeu de combat de tous les temps.

Alex



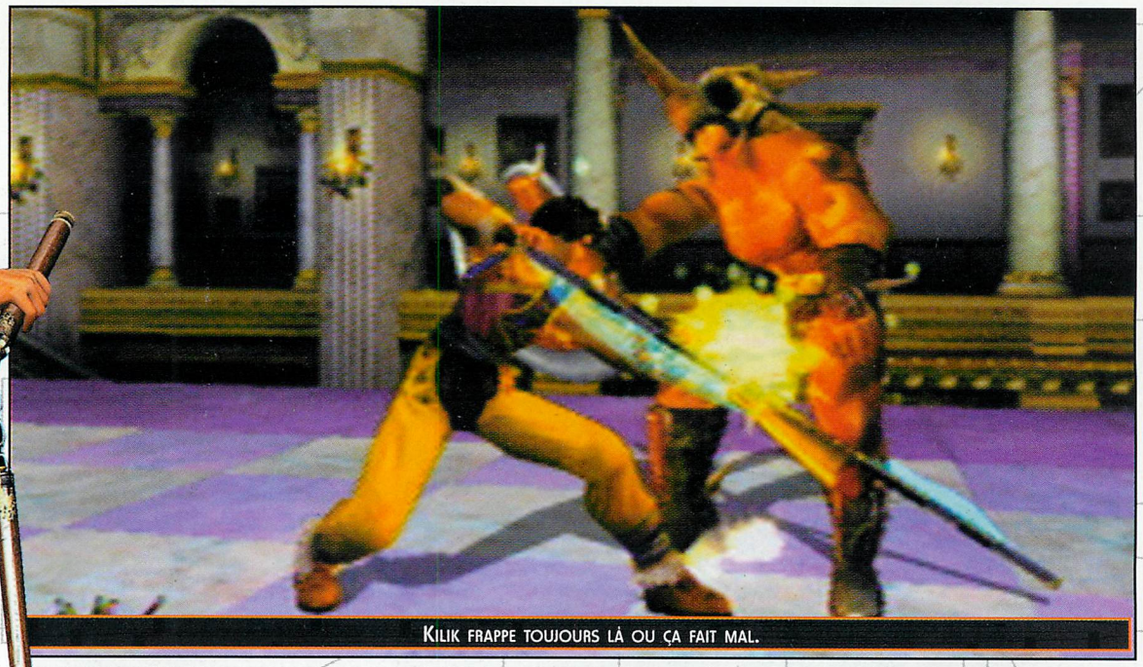
COMMENTAIRE D'UN JOUEUR DANS UNE BOUTIQUE DE JEUX VIDÉO : «SC C'EST TELLEMENT BEAU QUE QUAND JE LE METS CHEZ MOI, JE LE REGARDE ET JE PLEURE.»

tants à la VF3, grossièrement modélisés. Les concepteurs se sont attachés à ce que chaque partie du corps des personnages soit aussi fine et réaliste que possible. Commençons par les visages. Lorsque vous vous serez remis de la claque visuelle que vous aura infligée SoulCalibur, vous vous apercevrez que les combattants changent d'expression au cours des combats. Les programmeurs ont réussi à intégrer cette donnée dans le jeu sans que celui-ci ne souffre du moindre ralentissement. En regardant de plus près, on peut ainsi voir les personnages froncer les sourcils ou ouvrir la bouche sous la violence des coups ou pour marquer



UN PETIT PASSAGE SUR LE DOS DE L'ADVERSAIRE, ÇA ÉVITE LES DÉTOURS.

leurs efforts. Le phénomène apparaît beaucoup plus évident lors des postures de victoire. En gros plan, on peut même apercevoir la langue et les dents de certains personnages. Les designers ont poussé le réalisme jusqu'à faire bouger les cheveux des combattants en même temps que les mouvements de leur tête. Mieux encore, les vêtements ornés de multiples textures se déforment en temps réel. Dans ce domaine le plus impressionnant il y a peut-être Mitsurugi, le samouraï. Les pans de son costume, entièrement recouvert de symboles, volent et



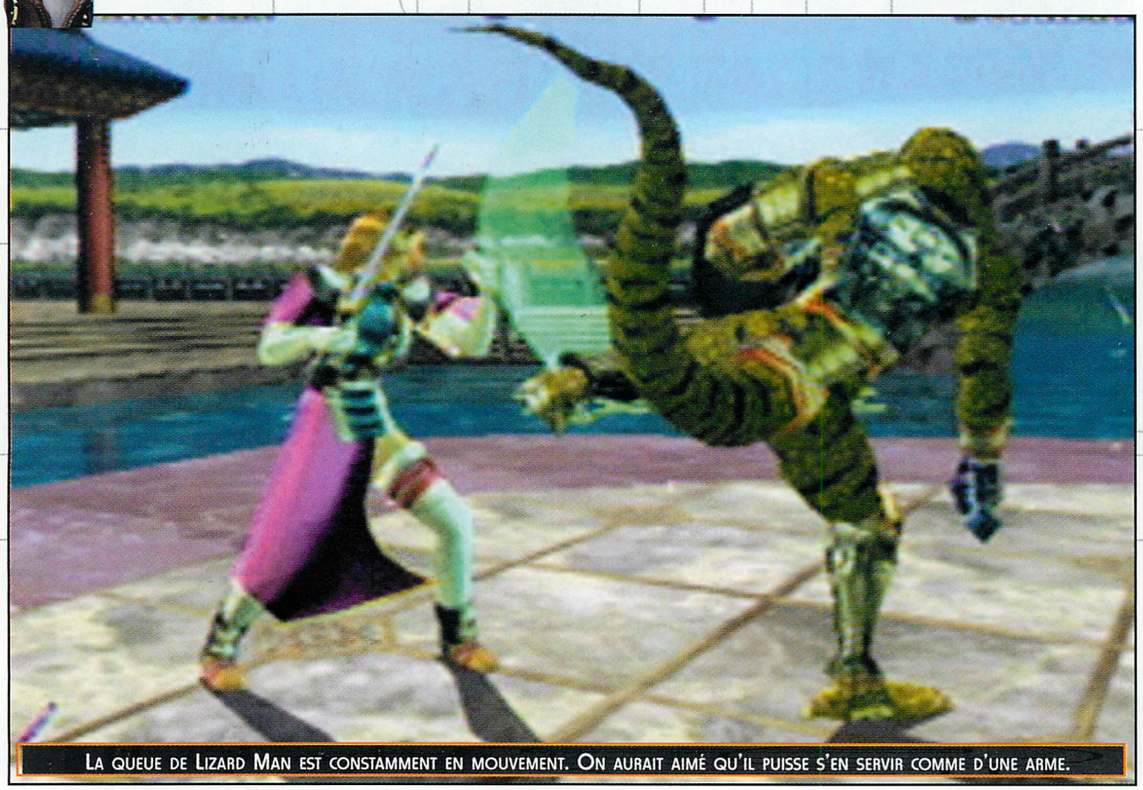
Kilik frappe toujours là ou ça fait mal.

«Chaque enchaînement se révèle comme une véritable chorégraphie, à mi-chemin entre la danse et les arts martiaux. Pour atteindre un tel niveau de réalisme, les petits génies de chez Namco n'ont pas hésité à recourir à la motion capture»

virevoltent au gré du vent avec une légèreté et une fluidité déconcertantes. Parlons également de l'ombre des personnages. Terminé, les ronds projetés sur le sol. On pourrait presque compter leurs cheveux.

Des mouvements plus vrais que nature

De la tête aux pieds, les personnages ont tous été modélisés de manière à paraître aussi vivants que possible. Au vu du résultat, le pari est réussi. A l'exemple de Xiang Hua, les combattantes bien que redoutablement puissantes, se déplacent avec grâce et légèreté. Chaque enchaînement se révèle être une véritable chorégraphie, à



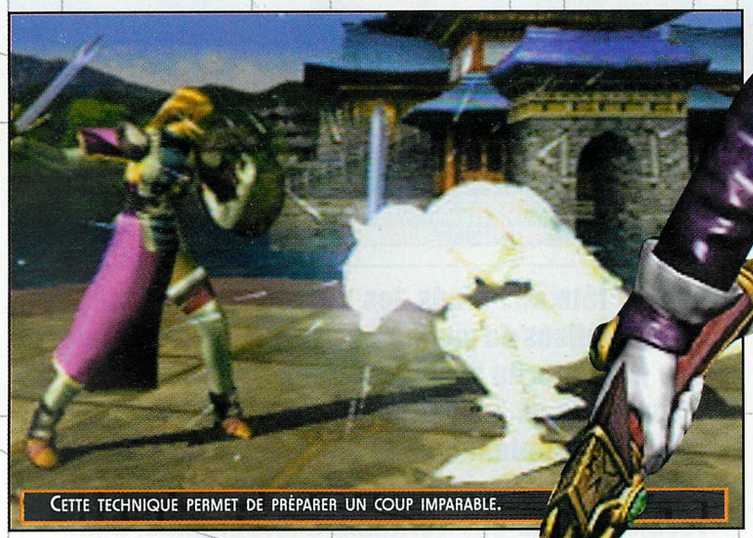
La queue de Lizard Man est constamment en mouvement. On aurait aimé qu'il puisse s'en servir comme d'une arme.

avis

Un jeu console qui réussit largement à surpasser son aîné en arcade : alors là, je dis bravo ! SoulCalibur est incontestablement le plus beau jeu de baston du moment, tous supports confondus et vaut à lui seul l'achat d'une Dreamcast. Comme dirait un certain Cartman : «ça troue l'cul

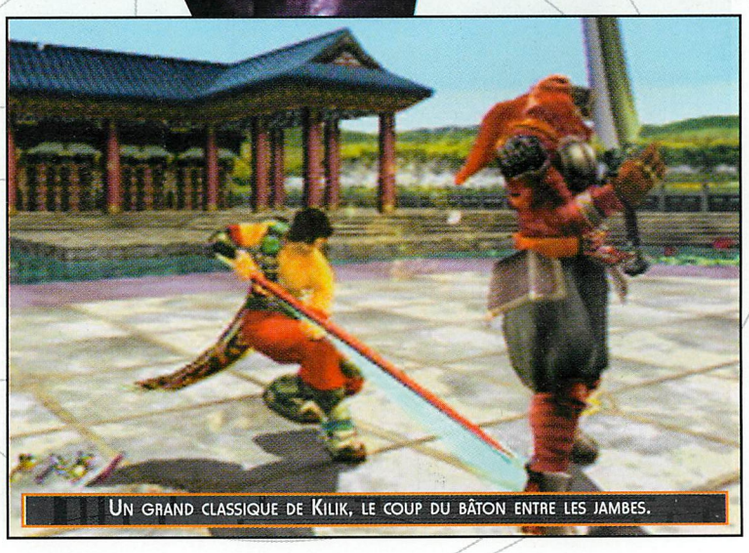
Vincent

Maxi s'apprête à déclencher une furie.



Cette technique permet de préparer un coup imparable.

mi-chemin entre la danse et les arts martiaux. Pour atteindre un tel niveau de réalisme, les petits génies de chez Namco n'ont pas hésité à recourir à la motion capture. Les mouvements des 19 combattants ont ainsi été modélisés avec l'aide d'un spécialiste des arts martiaux. Le résultat pourrait presque faire passer les démonstrations de Bercy pour des parades de débutants. Chaque personnage possède ainsi des coups tous plus spectaculaires les uns que les autres. Le niveau atteint est tel que l'on à presque l'impression qu'il sont vivants. Mieux encore, par moments les combats sont tellement intenses que l'on ne sait plus si l'on doit continuer à appuyer sur les boutons ou laisser les personnages poursuivre seuls. En fait, ils possèdent tous des techniques de combat empruntées aux différentes écoles d'arts martiaux les plus réputées. Naki, par exemple, est un maître du nunchaku qui ne fait qu'un avec son corps. Il peut aussi bien s'en servir pour envoyer des décharges d'énergie à son adversaire que pour le faire tournoyer le long de sa jambe. D'autres comme Astaroth compensent leur manque de style par une impression de puissance phénoménale. Pour renforcer cet effet, tous les coups sont accompagnés d'éclairs et d'effets de rémanences. Une multitude d'autres petits détails viennent renforcer l'impression de réalisme qui imprègne l'ensemble du jeu. Parmi ceux-ci, on peut citer la vibration du bâton de Kilik lorsqu'il donne un coup. Un personnage comme Xiang Hua, encore elle, possède même quelques réactions amusantes. Vous pouvez lui faire piquer une crise de nerfs quand elle est à terre. Allongée sur le ventre, elle frappe alors le sol avec ses poings et ses pieds. Les

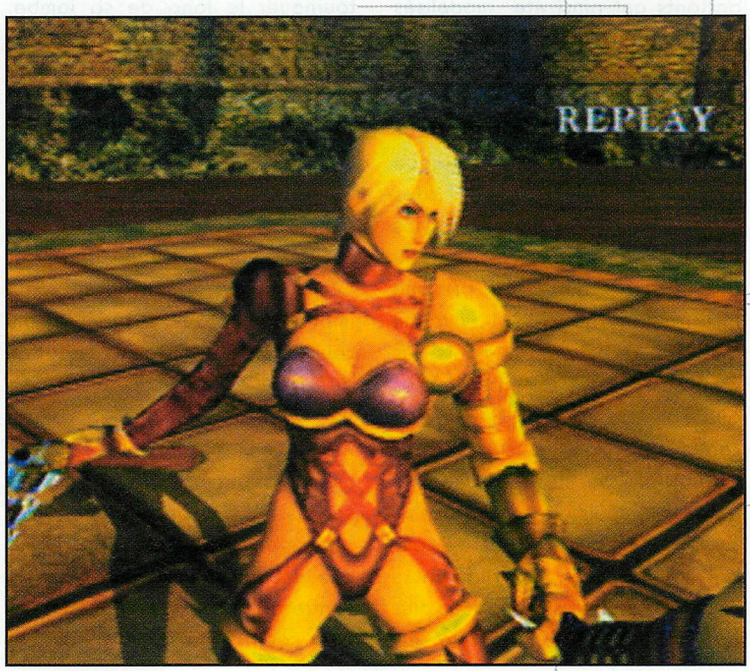


Un grand classique de Kilik, le coup du bâton entre les jambes.

Le coup de grâce. Dans le dos ce n'est pas très élégant, mais c'est efficace.

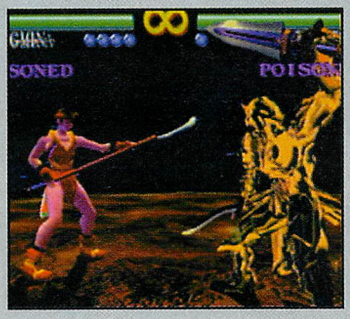
décors sont de la même eau. Pour une fois dans un jeu de combat les développeurs n'ont pas été obligés de choisir entre faire des personnages très détaillés et des décors assez pauvres ou des combattants simplistes se déplaçant dans un environnement graphique riche. La puissance de la Dreamcast a permis à l'équipe de programmation de ne pas se poser cette question. Le jeu compte plus d'une vingtaine de décors, et comme vous devez vous en douter maintenant, ils sont tous splendides. Ils sont agrémentés de petites animations comme des torches en flammes, des drapeaux, des rats, des fontaines,

« De la tête aux pieds, les personnages ont tous été modélisés de manière à paraître aussi vivants que possible. Au vu du résultat, le pari est réussi. A l'exemple de Xiang Hua, les combattantes, bien que redoutablement puissantes, se déplacent avec grâce et légèreté. Chaque enchaînement se révèle comme une véritable chorégraphie, à mi-chemin entre la danse et les arts martiaux. »



Un jeu ultra modes

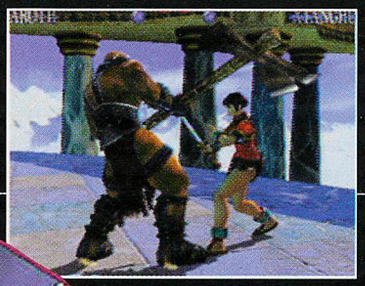
Si SoulCalibur ne possède pas d'introduction ou de séquence en images de synthèse au moins, il peut se vanter de posséder un grand nombre de bonus et de modes de jeu. Jugez plutôt. En plus des classiques modes Arcade, VS, Team Battle, Time Attack, Survival, SoulCalibur s'enrichira au fur et à mesure de vos parties des modes Extra survival, Museum, Practice, Internet et Mission Battle qui donneront lieu à leur tour à d'autres surprises. Le mode Mission Battle vous permettra de gagner des points pour acheter des images. Certains bonus comme des costumes supplémentaires ou de nouvelles arènes sont dissimulées derrière ces photos, il ne vous reste plus qu'à les admirer pour les faire apparaître. Pour cela vous devrez atteindre des objectifs qui vous seront fixés en début de match. Vous devrez ainsi réaliser une super attaque, réaliser un Guard Impact ou faire toucher le sol à quatre ennemis d'affilée sans avoir droit à une seule erreur. Dans ce mode même les éléments se déchaîneront contre vous. Dans certains vous devrez vous battre sur des arènes verglacées, tourmentées par le vent, piégées par des sables mouvants ou encore entourées de feu à la Dead or Alive. Grâce au mode Internet vous pourrez également obtenir de nouvelles images ainsi que des bonus en inscrivant les mots de passe que vous aurez gagnés dans le mode Mission Battle.



etc. Celui de Edge Master se paye même le luxe d'être en mouvement. L'aire de combat est placée sur un fleuve à l'intérieur d'une caverne, se déplaçant au gré du courant. Le mode Mission Battle, vous placera même dans des décors à des saisons ou à des moments de la journée différents.

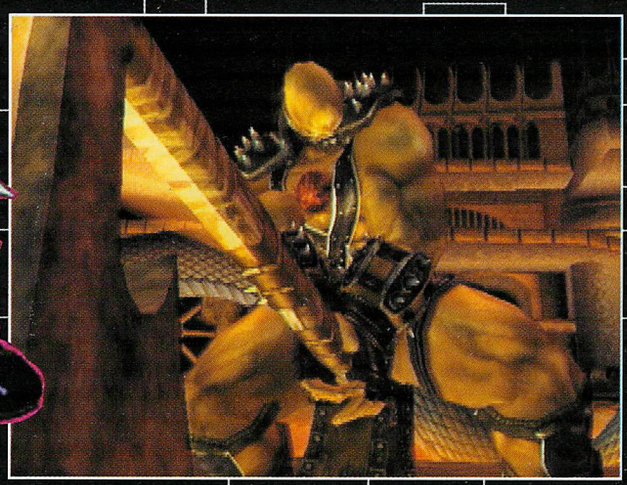
Stratégies et tactiques de combat

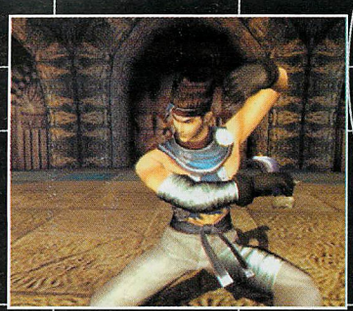
Après avoir passé en revue le côté esthétique, il est temps maintenant de se pencher sur les combats en eux-mêmes. SoulCalibur est un must de jouabilité. Contrairement à Virtua Fighter 3, SoulCalibur présente l'avantage d'être accessible dès les premières parties. La prise en main est immédiate. Il n'est pas nécessaire d'être un roi du combo pour apprécier le jeu. Les pros du paddle pourront tout de même étaler leur science en réalisant des furies et des combos à la chaîne. Les adeptes de Soul Edge retrouveront même certains coups qui étaient alors présents dans le jeu. Que ces derniers ne s'inquiètent pas, la palette de coups a tout de même été enrichie. Au rang des nouveautés, on peut citer le «8 way run». Contrairement à Soul Edge, les personnages peuvent maintenant se déplacer dans huit directions différentes, ce qui rend les combats beaucoup plus tactiques. Aucune crainte à avoir, cette possibilité ne nuit en aucun cas au rythme des combats. Pour tout dire, on se croirait même dans un film de Bruce Lee. Le jeu commence, les adversaires s'observent, ils se déplacent

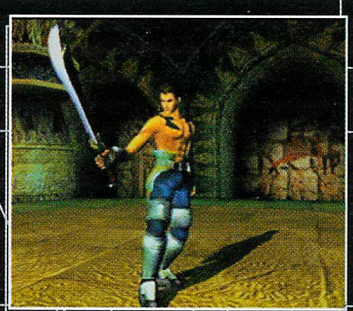


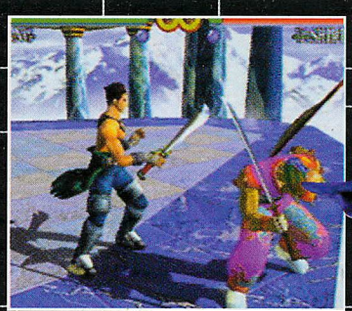
Astaroth

L'arme de prédilection d'Astaroth est la hâche. Ce géant revenu d'outre-tombe possède deux costumes. Le deuxième fait penser à un démon tout droit sorti de l'enfer. On le surnomme d'ailleurs Astaroth le démon. Dans les deux cas ce personnage est la démonstration parfaite de la puissance des combats. Il dégage une sensation de force impressionnante. Bien qu'assez lent, c'est un redoutable combattant. Lorsque ses coups touchent au but, ils occasionnent des dégâts importants à ses malheureux adversaires. Il a cependant peu de chances de gagner face à un personnage rapide, comme Kilik, muni d'une arme de longue portée.



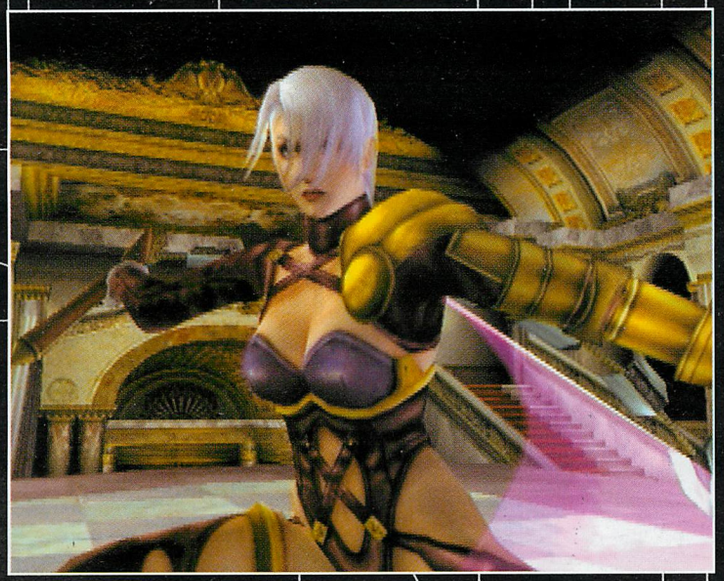






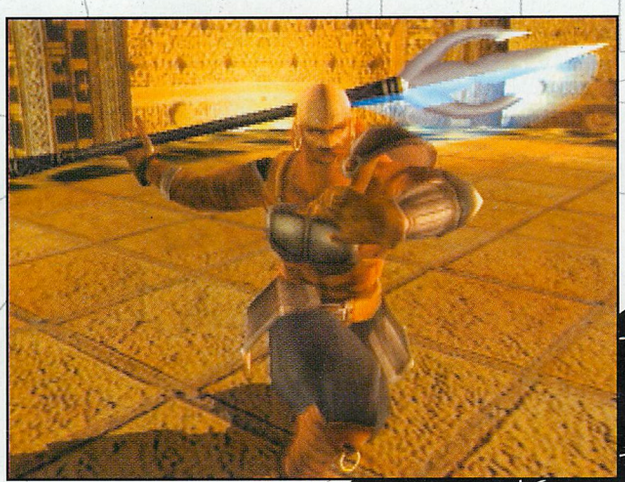
Hwang Sung Kyung

Déjà présent dans Soul Edge, ce jeune homme de 28 ans est le premier personnage secret que vous débloquerez dans le jeu. Sa technique de combat est très proche de celle de Xianghua. Comme elle, il utilise une épée d'origine chinoise. Rapide, agile et facile à manier, c'est le compromis idéal pour vaincre les autres combattants.



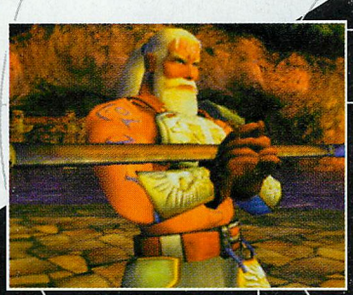
Ivy : Isabella Valentine

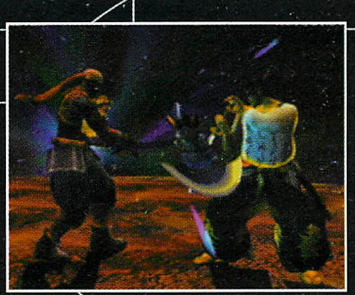
Ivy est un des personnages les plus sexy du jeu. Elle n'hésite pas à dévoiler ses formes, peut-être pour troubler l'adversaire comme les joueurs. Regardez bien ses fesses, elles se déforment en temps réel. Elle n'en reste pas moins un personnage redoutable. Elle est extrêmement rapide et son arme la rend aussi dangereuse en combat rapproché qu'à distance. Son épée s'allonge pour se transformer en lasso. Elle porte le nom de Snake Sword. Elle possède également des projections intéressantes. Essayez de passer dans le dos de l'adversaire et appuyez sur Y+A, vous ne serez pas déçu.

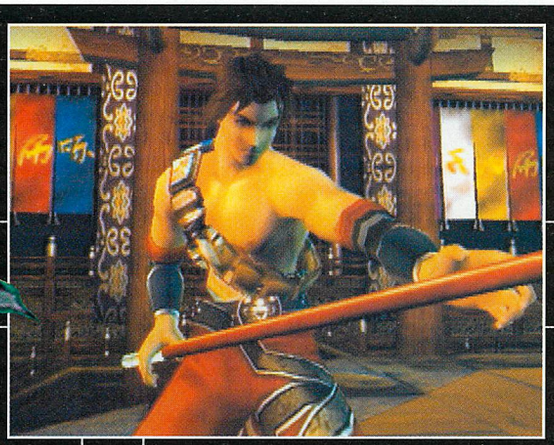


Edge Master

Edge Master fait partie des personnages cachés du jeu. Ne vous fiez pas à ses cheveux blancs, il n'a que 38 ans, toutes ses dents. Il est redoutable. Il n'a aucune arme de prédilection. Il sait toutes les manier. Il possède sa propre version de chacune des armes présentes dans le jeu. De même, il maîtrise, sans distinction, tous les styles de combat.

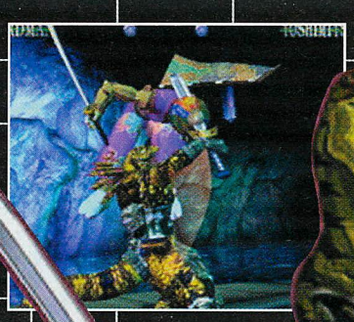


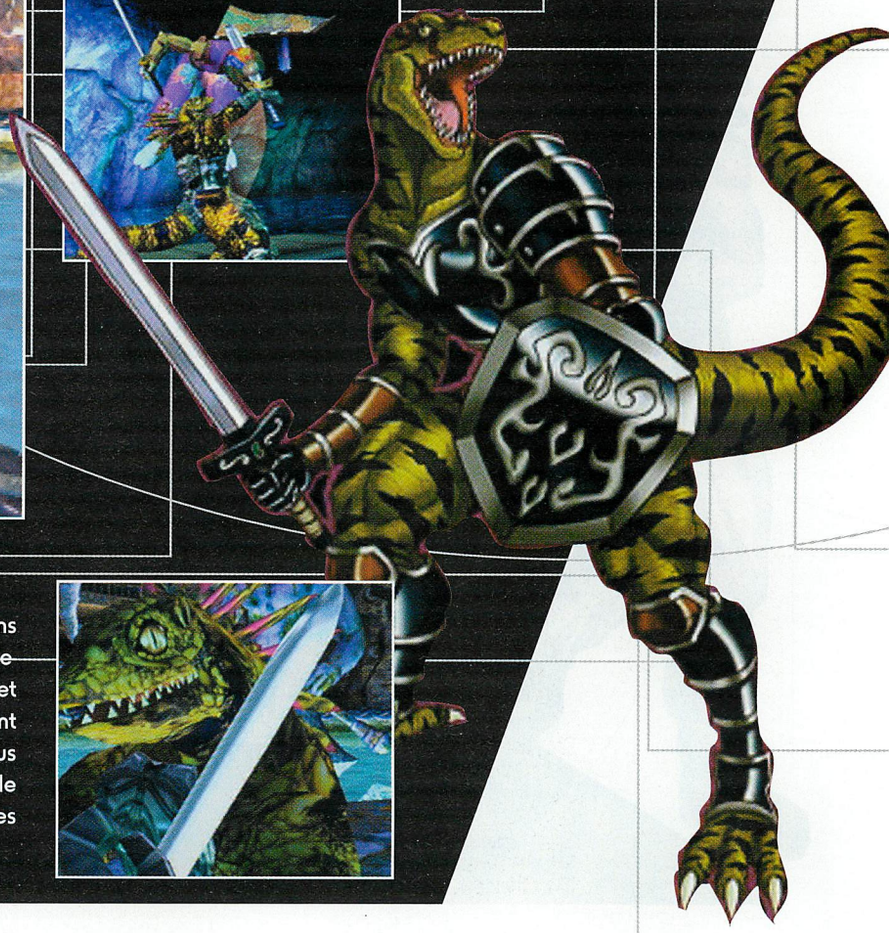




Kilik

Kilik est mon personnage préféré. Armé de son bâton, aucun coup ne semble pouvoir l'atteindre. Je dis bien semble, car si à distance il s'avère être un personnage difficile à toucher, au corps-à-corps il se révèle assez pitoyable. Il possède cependant quelques-uns des plus beaux enchaînements du jeu. Maître dans le maniement du bâton, la chorégraphie de ses mouvements est très soignée.



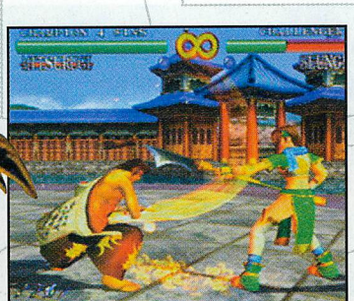


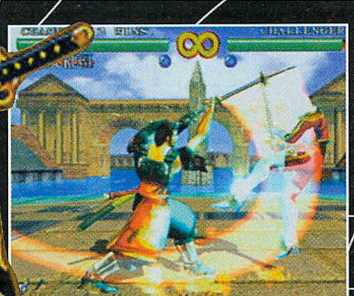
Lizard Man

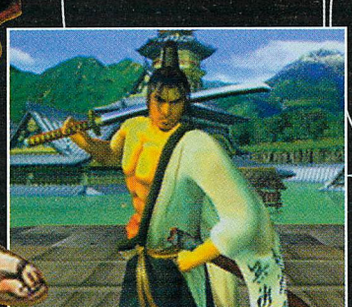
Voilà ce qui arrive quand on embrasse un prince charmant dans SoulCalibur. Lizard Man, comme son nom l'indique, est un homme lézard. Il possède les mêmes armes que Sophitia : une courte épée et un bouclier. Le deuxième costume de ce personnage est vraiment impressionnant. Sa tête est hérissée de pointes. Surtout je vous conseille de regarder le kata de cet énigmatique reptile, vous ne le regretterez pas. Il fait une démonstration vraiment étonnante de ses talents de combattant.

Maxi

En regardant Maxi vous vous apercevrez qu'il y a très certainement un fan d'Elvis Presley chez Namco. C'est le portrait du King tout craché. Outre ses talents cachés de chanteur, il manie le Nunchaku avec la dextérité de Bruce Lee. Il est aussi redoutable au corps-à-corps qu'à longue distance. On pourrait simplement lui reprocher de s'emporter un peu trop souvent. Quand il commence à faire ses moulinets, quoi qu'il arrive, on a du mal à l'arrêter. Il possède également un troisième costume.





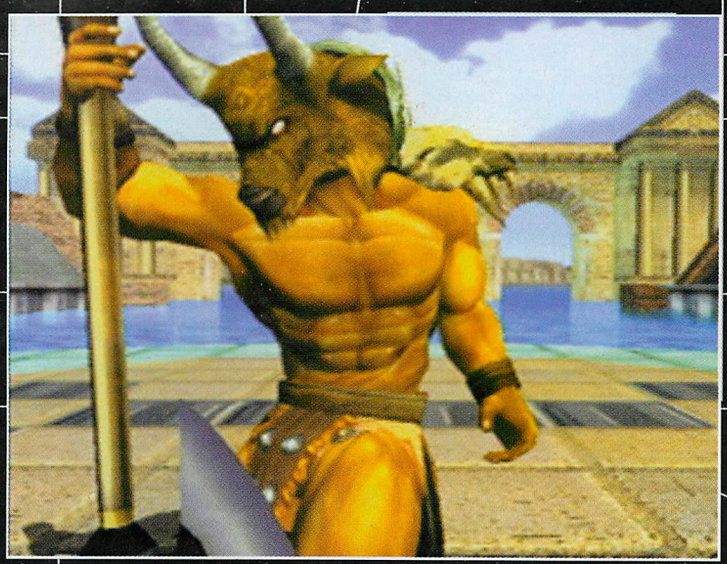


Heishiro Mitsurugi

Mitsurugi est un vrai samouraï, à l'ancienne. Ce seigneur de la guerre se bat selon les règles ancestrales des membres de sa caste. Il possède toutes les positions de l'art du combat au sabre. Difficile à manier dans un premier temps, il se révèle être un combattant redoutable lorsque l'on apprend à le manier. Il porte ses coups en fonction du positionnement de son Katana. Il compense sa garde basse par une relative rapidité, souvent fatale pour ses adversaires.

Nightmare

Nightmare est un personnage bonus. L'histoire de ce combattant est assez énigmatique. Selon la légende, Nightmare ne serait autre que Siegfried. Après avoir remporté la victoire dans Soul Edge, l'épée se serait emparée de son esprit et il serait passé du côté des forces du mal. Partagé en deux, son costume est la preuve du conflit entre le bien et le mal qui règne dans son esprit. Puissant et rapide, il possède la partie masculine de l'épée Soul Edge. Grâce à cette dernière, il fait partie des hommes forts de SoulCalibur.

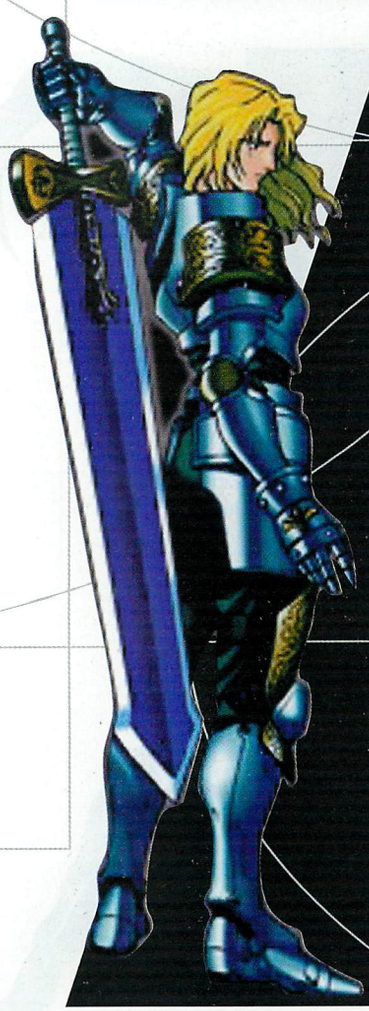


Rock

Caché derrière un masque de taureau dans un cas et sous un crâne de squelette dans l'autre, Rock est un autre héritage de Soul Edge. D'origine nord américaine, ce personnage impressionne ses adversaires par sa musculature et sa stature imposante. Armé d'une hâche de bourreau, il se révèle être un sérieux concurrent pour Astaroth. Ses points forts sont la puissance et la rapidité.

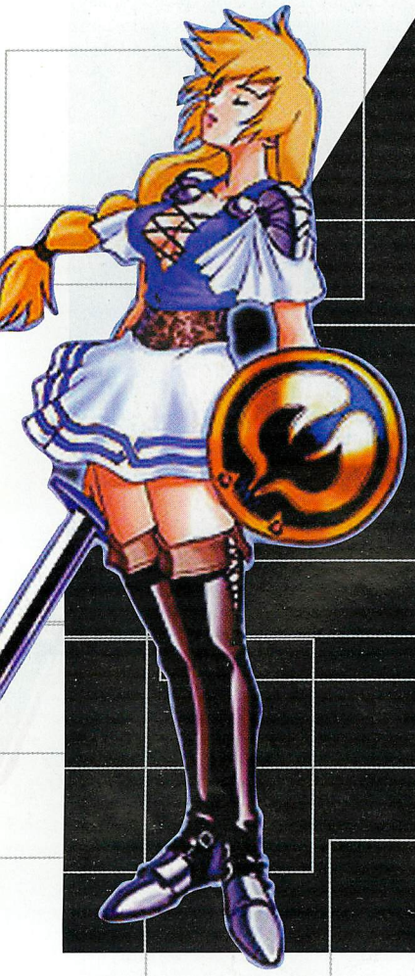
Seung Mina

Les adeptes de Soul Edge se souviendront sans doute de Seung Mina. Elle était déjà présente dans le jeu sur Playstation. Elle réapparaît donc dans SoulCalibur en tant que personnage caché. Armée d'une lance, elle possède à peu de choses près la même technique de combat que Kilik. Elle ne possède pourtant pas ses défauts. Elle est moins vulnérable au corps-à-corps que ce dernier. Elle peut enchaîner furies, moulinets et coups de pieds sans jamais s'arrêter.



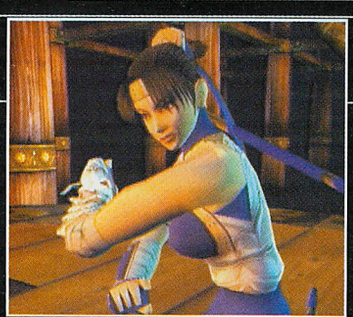
Siegfried Schtauffen

Surtout ne vous posez pas la question de savoir comment Siegfried et Nightmare peuvent être dans le même jeu. C'est la magie de SoulCalibur. Il faut juste se dire que l'un est un personnage caché et l'autre non. C'est peut-être le personnage le plus dangereux du jeu. Il possède des coups qui peuvent entamer presque la moitié de la barre d'énergie de l'adversaire. Seigfried est également un des rares personnages à posséder un troisième costume.



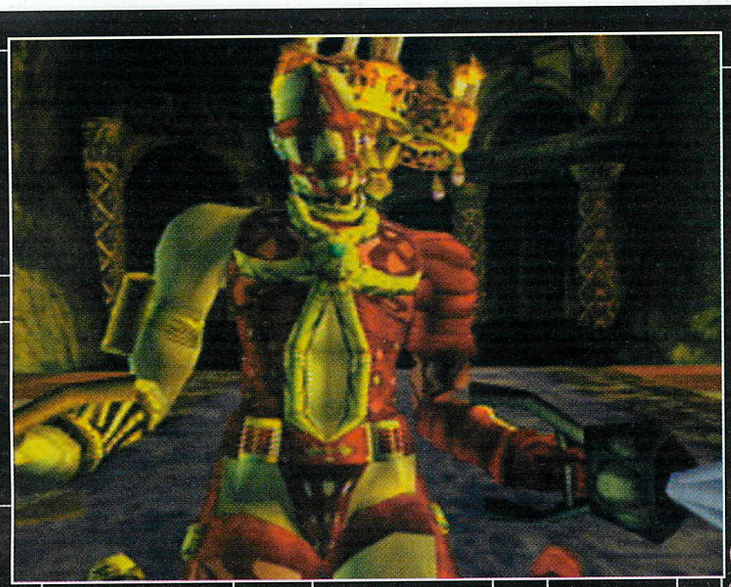
Sophitia Alexandra

Sophitia est une des combattantes les plus équilibrées. Elle ne possède aucun point faible. C'est un personnage facile à maîtriser. Son épée donnera du fil à retordre aux adversaires les plus lents. Descendue de l'Olympe, cette prêtresse grecque vous enchantera par la qualité de l'animation et la fluidité des mouvements de ses cheveux et de ses vêtements. Elle possède un troisième costume dans sa garde-robe qui ne laissera pas les joueurs indifférents.



Taki

Cette jeune femme est adepte du ninja style. Elle sévissait déjà dans Soul Edge. Son passage dans SoulCalibur lui a fait gagner une seconde épée. Elles ont été baptisées Rekki-Maru et Mekki-Maru. Très rapide, Taki affectionne les esquives. Elle est insaisissable. D'un bon, elle passe dans le dos de son adversaire pour mieux lui planter ses courtes épées dans le dos. Attention tout de même à ne pas abuser des sauts périlleux trop près du bord du ring.



Voldo

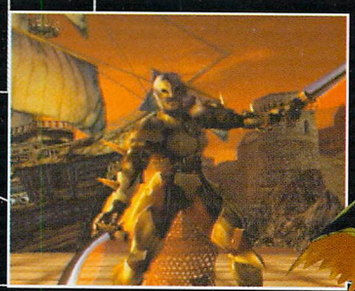
Voldo est un des personnages les plus célèbres de Soul Edge. Son style de combat est vraiment déroutant. Les coups peuvent venir de n'importe où. Ce n'est pas parce qu'il tourne le dos à son adversaire qu'il n'est pas dangereux. Très agile, il se sert de tout son corps comme d'une véritable arme. Seul petit reproche, Voldo est loin d'être accessible. Pour l'apprécier à sa juste valeur, il faut absolument faire un détour par l'entraînement, sinon vous serez vite déçu.

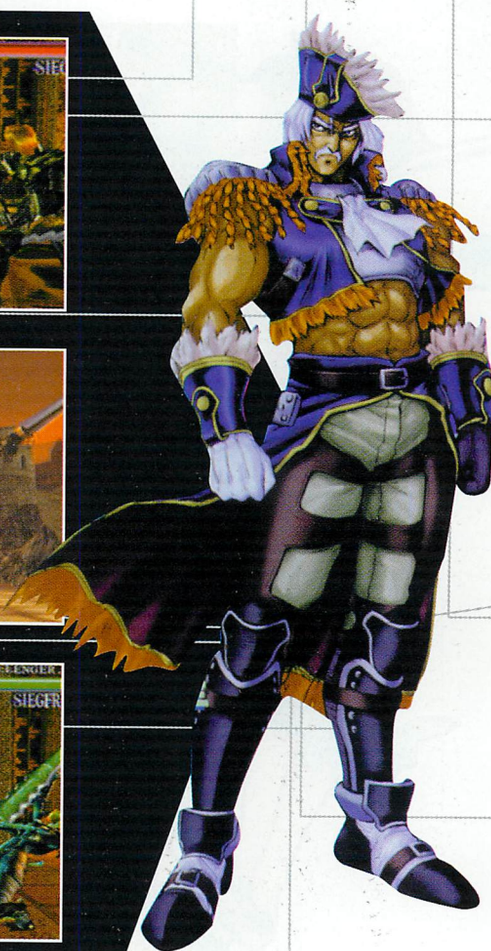
Xianghua

Cette jeune femme gracile est redoutable. Elle possède une des chorégraphies les plus étudiées du jeu mais également quelques-uns des coups les plus dévastateurs. Ultra-rapide, elle ne laisse pas une minute de répit à ses adversaires. Elle est armée d'une épée souple, un grand classique des films de Kung Fu made in Hong Kong, ce qui lui permet de nombreuses fantaisies. Son troisième costume est particulièrement réussi. Je vous invite d'ailleurs à venir jouer avec elle dans cette tenue lorsque vous aurez terminé le mission mode, vous aurez une surprise.

Yoshimitsu

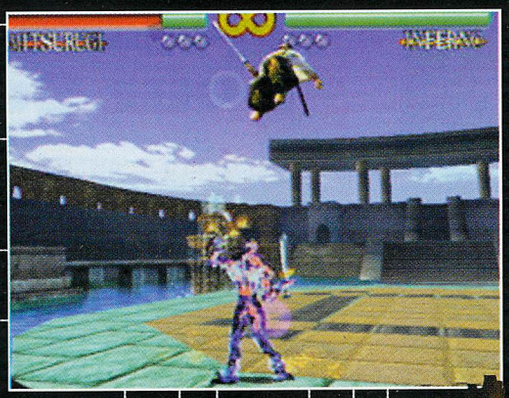
Non, pour une fois ce personnage n'est pas issu de Soul Edge mais de Tekken (désolé pour ceux qui nous reprochent de trop citer la Playstation). Yoshimitsu est un combattant totalement délirant qui aime surprendre ses adversaires en lançant des attaques parfois pour le moins étranges, comme le saut du sabre. Il possède également la faculté de reprendre de l'énergie. Mieux vaut s'entraîner avant de l'utiliser. Ne vous inquiétez pas en voyant son second costume. Ses bras ne sont pas mal modélisés, ils sont simplement recouverts d'écorces d'arbre.

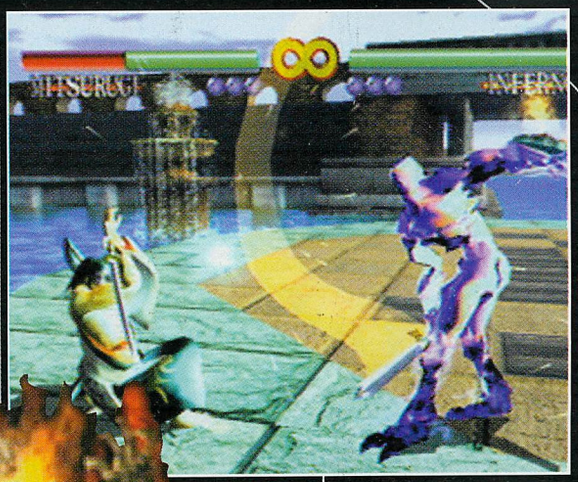




Cervantes de Leon

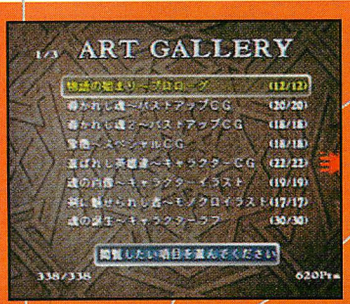
Cervantes fait partie des personnages cachés du jeu. Après sa défaite dans Soul Edge, il passe de la position de demi-boss à celle de combattant de base. Il s'engage dans ce tournoi pour récupérer l'épée Soul Edge. Il possède un des plus beaux costumes du jeu. Il porte notamment une cotte de maille sur laquelle on peut apercevoir chacun des maillons en métal qui la compose. A noter également que Cervantes n'était pas présent dans la version arcade de SoulCalibur. Ses deux épées font de lui un personnage redoutable. Il possède également plusieurs prises intéressantes.





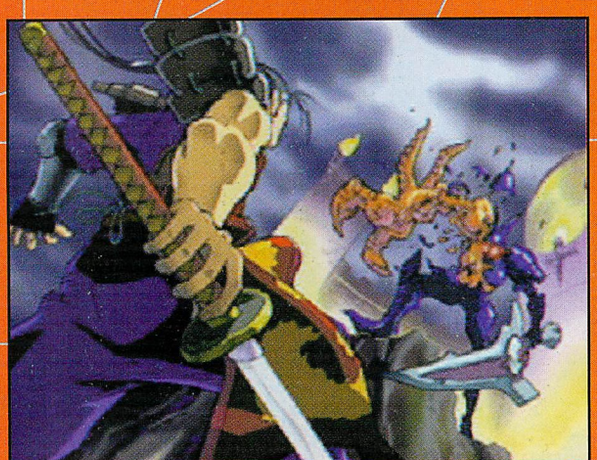
Inferno

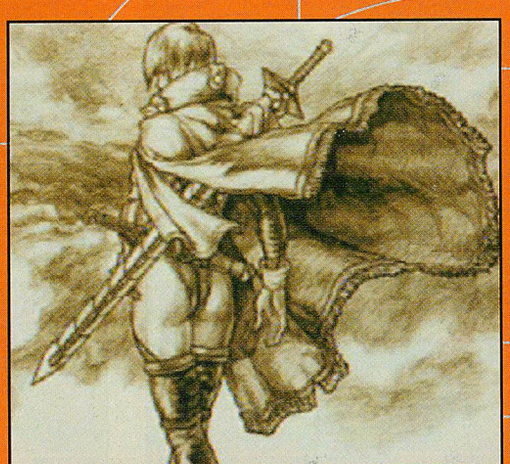
Je ne m'étendrai pas longtemps sur ce personnage. Si vous avez lu le dernier paragraphe du texte principal, vous savez maintenant ce que je pense de ce boss. Sachez juste qu'il a la faculté d'emprunter l'identité de n'importe quel personnage du jeu et par là même ses coups et ses armes. Il est très facile à battre. En fait, il emprunte la force du personnage qu'il incarne. Il ne faut donc pas vous attendre à une grosse surprise. Même sa mort est décevante. Quelle déception !

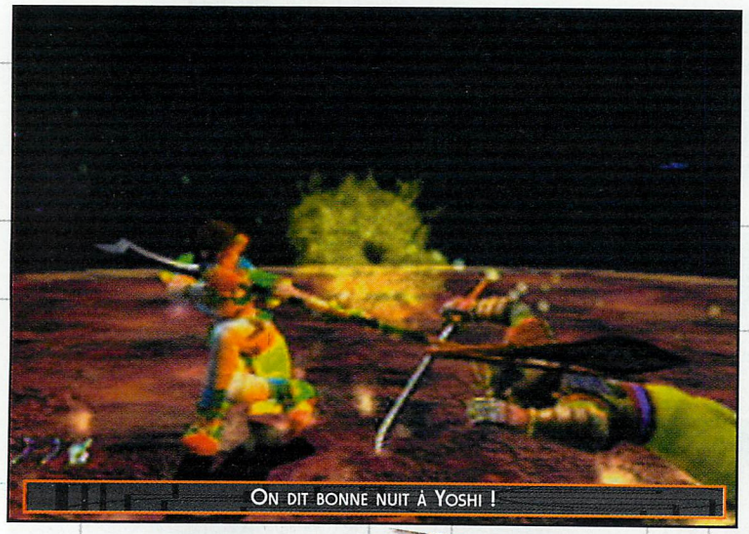


Galerie de portraits

Plutôt que de nous faire des séquences de fin en images de synthèse ou utilisant le moteur du jeu (je ne suis pas exigeant), les concepteurs de SoulCalibur ont jugé bon d'employer leur temps à faire une galerie de portraits. Je sais, je me répète mais ca m'énerve. Pour toute récompense à chaque fois que vous passerez un stage dans le mode Mission Battle, vous obtiendrez un nombre de points. Ce crédit vous permettra alors d'acheter des images des différents personnages. Il y en a environ 300. On ne peut pas dire qu'elles manquent d'intérêt mais une fois que vous les aurez toutes obtenues, je doute fort que vous reviendrez souvent les admirer. A bonne entendeur, salut. A noter un petit détail amusant, ce musée contient un dossier avec les plus beaux dessins des joueurs.






ON DIT BONNE NUIT À YOSHI !

en se fixant du regard, ils mettent au point leur stratégie et en un éclair le combat commence. En fait, les affrontements sont tellement spectaculaires que le jeu est presque aussi passionnant à regarder qu'à jouer (non, là je plaisante). Si l'esquive apporte un plus non négligeable, elle n'est pas non plus la panacée pour échapper à toutes les attaques. Le balayage restant un des grands principes de SoulCalibur, il n'est pas possible d'éviter les coups pendant très longtemps. Autre point intéressant : le Guard Impact. En appuyant sur la parade au bon moment et en lui donnant une direction, il est possible de dévier l'attaque de l'adversaire pour le surprendre par un coup dévastateur.

Un monde presque parfait

Comme rien ne peut jamais être parfait, abordons maintenant les

DANS SC LE MOT PITIÉ N'EXISTE PAS. MÊME À TERRE, ON PEUT CONTINUER À FRAPPER L'ADVERSAIRE

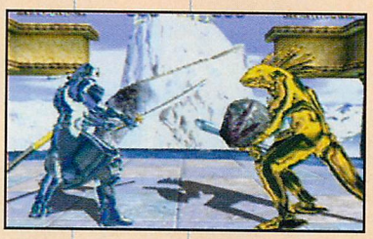
LORSQUE LES ÉPÉES S'ENTRECHOQUENT, ON APERÇOIT DES ÉTINCELLES.

Petit guide du savoir-vivre pour SoulCalibur

Armes supplémentaires

Après avoir gagné Edge Master (et donc fini le mode Arcade avec tous les combattants standards) et aussi terminé le mode Mission Battle, il est alors possible pour chaque personnage de changer l'apparence de son arme (1P, 2P et Edge Master) en appuyant sur L.

Costume Dural



Toujours après avoir gagné Edge Master et terminé le mode Mission Battle, vous pouvez transformer votre personnage en «Unknown Soul» en maintenant R enfoncé à l'écran de sélection des combattants.

Pour jouer avec Inferno

Vous devez d'abord gagner le troisième costume de Xianghua dans le mode Mission Battle. Ensuite, il vous suffit de finir le mode Arcade avec la sus-nommée Xianghua vêtue de ses nouveaux oripeaux pour gagner le boss.

Nouvel écran de présentation

Terminez le mode Arcade avec inferno et vous aurez droit à un nouvel écran-titre.

Changer la caméra du Replay

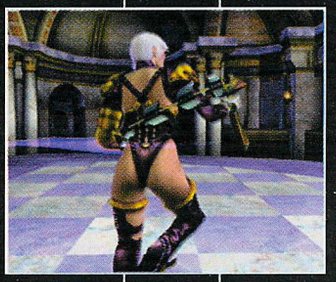
Pour voir le perdant pendant le Replay au lieu du gagnant, appuyez sur B à la fin du match.

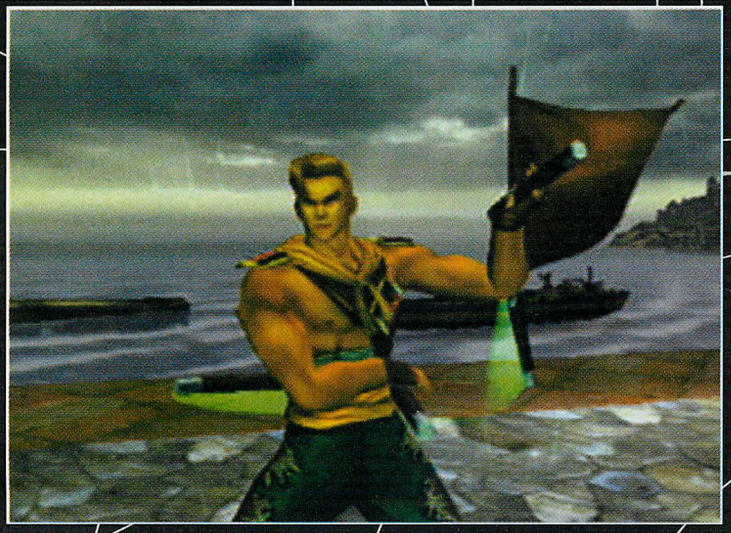
Changer la pose du vainqueur

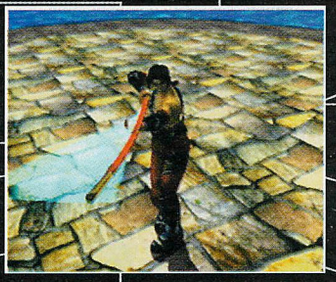
Pendant le Replay, appuyez sur X, Y ou B pour que l'animation de fin du vainqueur change.

Un musée divin

Le musée bien qu'il soit compris dans les modes bonus mérité à lui seul un thème. Il comprend l'Art Gallery, le Battle Theater, l'Exhibition Theater, l'Openning Direction (choix des personnages pour la séquence d'intro) et le Charactère Profiles (l'histoire des personnages en japonais). L'Exhibition Theater est le mode le plus impressionnant. Il vous permettra d'assister à une véritable démonstration d'arts martiaux. Le réalisme de ces séquences est telle qu'après quelques secondes à regarder l'écran, on oublie très vite qu'il ne s'agit que d'image de synthèse. Pour tout dire, on assiste à un véritable spectacle que l'on ne se lasse pas d'admirer. Comble du bonheur, si l'angle de la caméra ne vous convient pas vous pouvez la déplacer et zoomer sur l'action en temps réel.







sujets qui fâchent. SoulCalibur souffre du même mal que quasiment tous les jeux sur Dreamcast. Il n'y a pas la moindre trace d'image de synthèse dans le soft. L'introduction utilise le moteur du jeu. Elle se résume à une simple démonstration des techniques de combat des personnages. Pis encore, il n'y a même pas de séquence de fin. Il faut se contenter de quelques petites images en deux couleurs (je ne plaisante pas). Avec un jeu d'une telle qualité, on était en droit d'attendre autre chose. Même si cela n'enlève rien à la qualité du jeu, je ne peux m'empêcher d'avoir des regrets. Autre reproche, mais qui est loin d'être partagé par toute la rédac : le boss de fin. Il n'a vraiment rien de spectaculaire. Des personnages comme Lizard Man, Rock ou Astaroth sont dix fois plus impressionnants que lui. De plus, il ne vous donnera pas beaucoup de fil à retordre. Dommage car à cause de cela SoulCalibur passe de justesse à côté des 100%. De toute façon, cela n'enlève rien à ce que je pense de SoulCalibur. Il faut à tout prix posséder cette merveille.

Fred

20 Graphismes

Jamais, je n'avais vu de graphismes aussi beaux. Les décors comme les personnages sont splendides. Pour s'en convaincre, il suffit de regarder le niveau de Siegfried. On croirait une vraie carte postale de Venise.

20 Animation

Là encore, rien à redire. C'est du grand art. On ne parle presque plus d'animation, tant les mouvements des personnages sont réalistes.

20 Son

Les musiques collent parfaitement au jeu. Les cris des combattants et le bruit des armes qui s'entrechoquent renforcent encore plus l'atmosphère tendue des combats.

20 Jouabilité

Il n'y a pas le moindre bug à l'horizon. Les personnages répondent au doigt et à l'œil à la moindre de vos sollicitations.

20 Intérêt

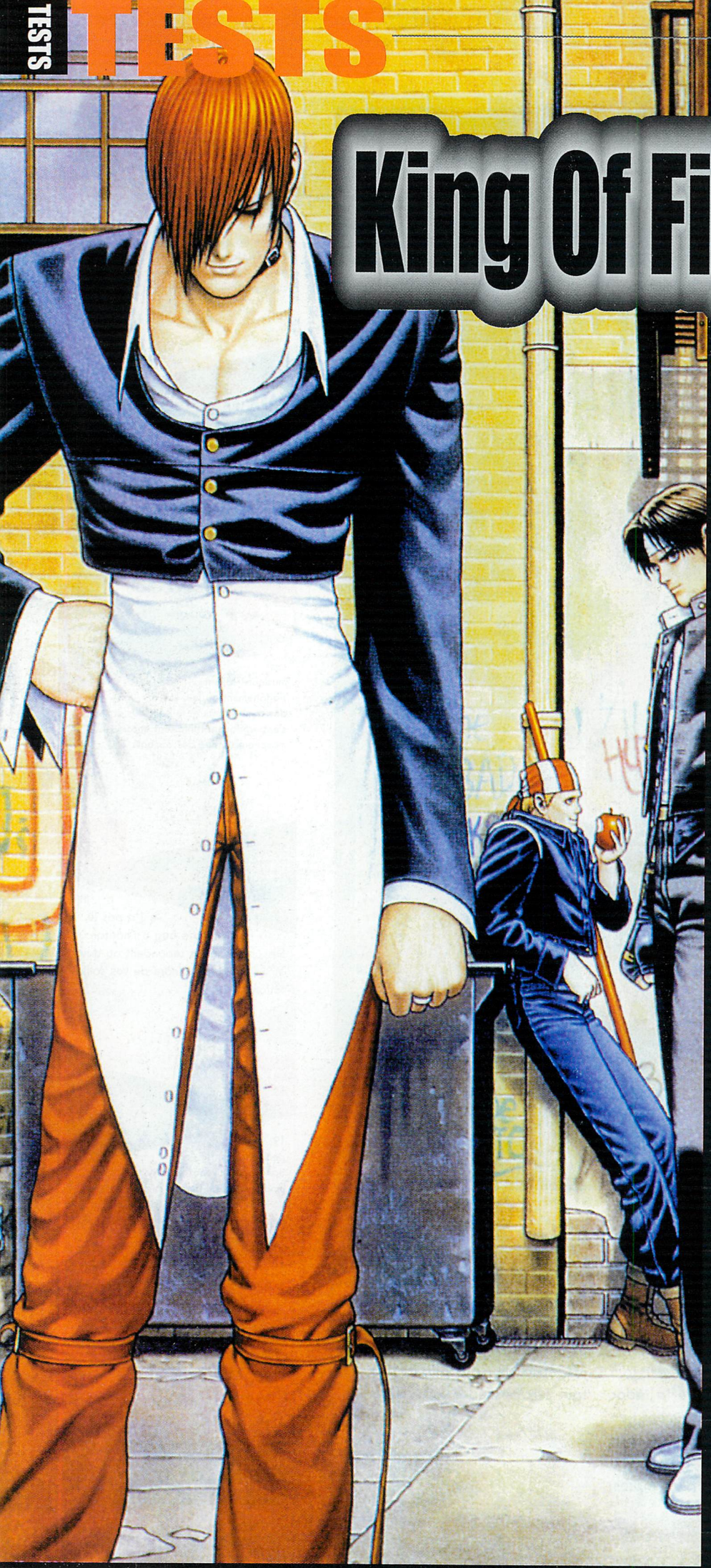
19 personnages, des bonus, des niveaux et des modes cachés, le mode mission battle. Voilà de quoi vous occuper en solitaire pendant longtemps. Après il vous restera le mode deux joueurs.

En Conclusion

Vous me demanderez pourquoi n'avoir mis que 98 %, alors qu'il n'y a que des 20 dans la liste des notes. C'est simple toujours pour les mêmes raisons. Où est l'intro, ... ?

98 %

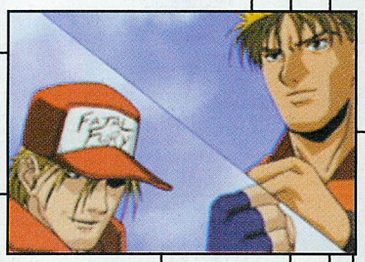
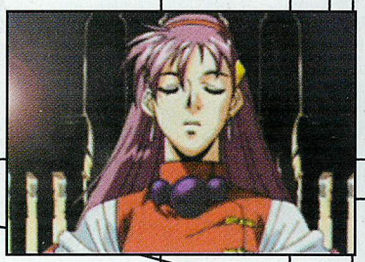
King Of Fighters '99

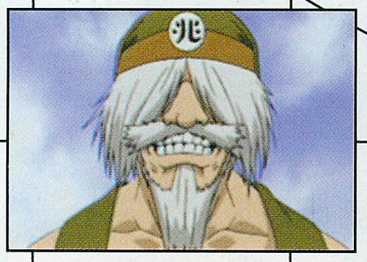
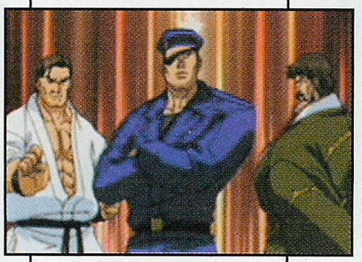


Après Capcom, c'est au tour de SNK de venir squatter la Dreamcast avec un jeu de combat en 2D. Ce King of Fighters'99 : Dream match n'est qu'une simple version remaniée du dernier KoF présent dans les salles d'arcade. Les puristes attendaient la nouvelle référence du genre. Malheureusement, SNK semble avoir trop tardé puisque c'est Street Fighter Zero 3 qui se retrouve à la première marche du podium. Ce n'est pas grave, tout cela se règlera dans le prochain SNK Vs. Capcom !

Fiche Technique

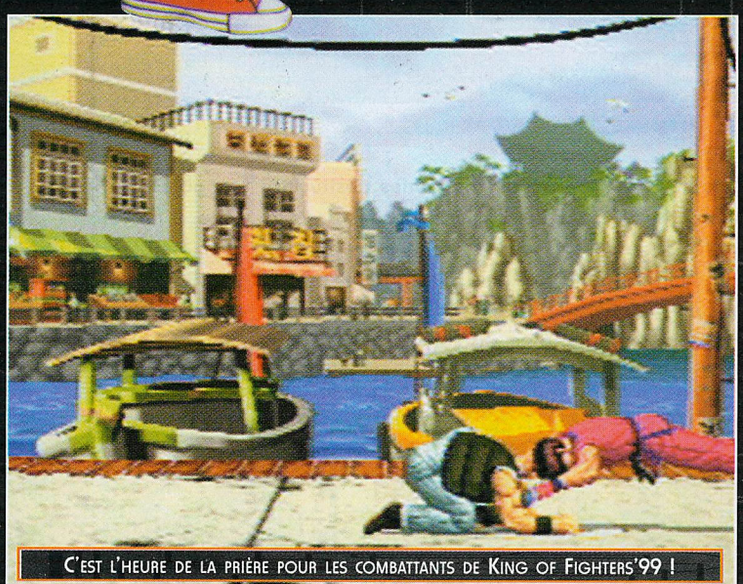
Editeur :	S.N.K
Développeur :	S.N.K
Genre :	Beat'em up
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon

LES PETITES ANIMATIONS DE DÉBUT DE COMBAT SONT FORTS SYMPATHIQUES ET METTENT LE JOUEUR DANS L'AMBIANCE.

Nombreux sont les possesseurs de Dreamcast qui adorent passer leur temps dans les salles d'arcade pour jouer aux jeux SNK ou Capcom. Une façon comme une autre de se préparer à la conversion de tel ou tel hit. Après les magnifiques conversions de Power Stone, Street Fighter Zero 3 et Marvel Vs. Capcom, SNK se devait de réagir face à Capcom, son concurrent de toujours, en prenant pied sur la bécane de Sega. C'est aujourd'hui chose faîte avec l'excellent King of Fighters'99. Cette anthologie du jeu de baston en 2D débarque sur Dreamcast avec son incroyable panel de 38 combattants déchaînés (plus le fameux Geese Howard que l'on peut gagner en terminant King of Fighters R2 sur Neo Geo Pocket Couleur !). Attention, ce jeu n'a pas pour vocation d'en mettre plein la vue, il s'adresse aux puristes, aux spécialistes du pad qui passent plusieurs heures quotidiennes à se dégourdir les doigts à coup de Dragon Punch.


C'EST L'HEURE DE LA PRIÈRE POUR LES COMBATTANTS DE KING OF FIGHTERS'99 !

Un titre complet

Le gros plus d'un titre comme King of Fighters, c'est l'énorme palette de coups et mouvements dont dispose chaque personnage. Il faut pas mal d'entraînement avant de saisir pleinement toutes les subtilités d'un combat. En plus des furies, coups spéciaux et autres projections, il est possible d'esquiver une attaque ou de démolir son adversaire avec des combos destructeurs. Mais, cette bible du jeu de combat se distingue aussi par de nombreuses options (plusieurs modes de jeu, une galerie de portraits, deux styles de combats avec l'Expert et le Advanced...) qui l'enrichissent grandement.

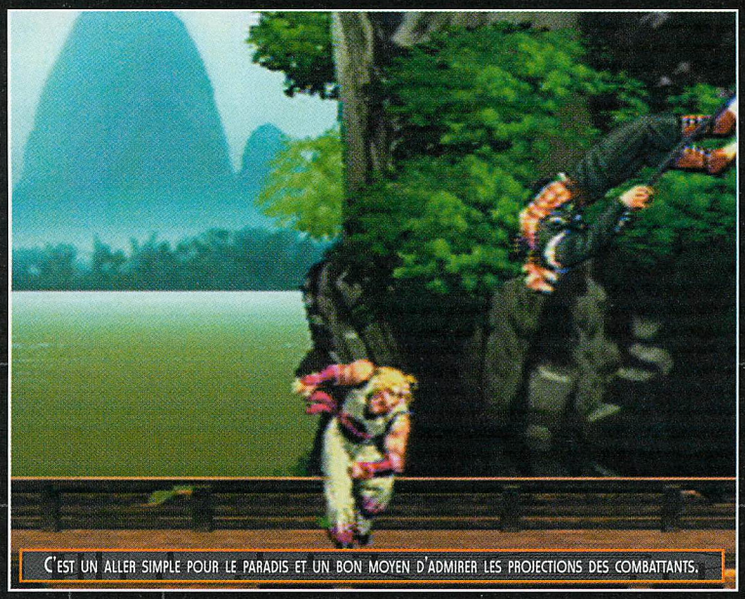
Le combat des titans

Comme vous pouvez le constater, SNK a tout fait pour rendre son

TESTS

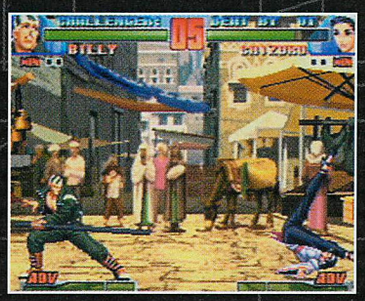
bébé attrayant. Le problème, c'est qu'il sort en même temps qu'un certain Street Fighter Zero 3. Et croyez-moi, entre les deux, il n'y a pas photo ! Techniquement, King of Fighters'99 n'est pas digne de la dernière production de Capcom. En fait, à part les temps de chargement, il n'y a pas de grandes différences avec les versions 32-bits. Sur le plan du gameplay, les deux titres se valent et on n'a pas trop de mal à enchaîner les coups. Malheureusement pour SNK, les principales qualités de King of Fighters'99 (options, nombres de combattants...) sont bien présentes dans le dernier des Street Fighter sur console. En clair, à l'heure où la baston 3D s'apprête à exploser sur Dreamcast avec un certain Soul Calibur, un produit comme King semble presque anecdotique et n'intéressera que les fanatiques du genre ou les collectionneurs.

Alex



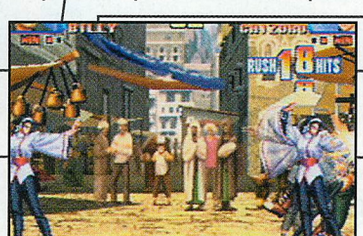
C'EST UN ALLER SIMPLE POUR LE PARADIS ET UN BON MOYEN D'ADMIRER LES PROJECTIONS DES COMBATTANTS.

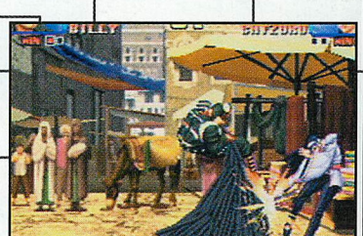
«Le gros plus d'un titre comme King of Fighters, c'est l'énorme palette de coups et mouvements dont dispose chaque personnage. Il faut pas mal d'entraînement avant de saisir pleinement toutes les subtilités d'un combat.»

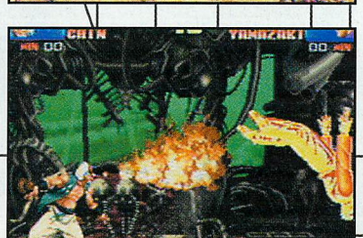


Une furie sinon rien !

Tout jeu de combat 2D qui se respecte se doit de posséder des furies destructrices capables de déséquilibrer les affrontements. Les manipulations de ces dernières étant indiquées dans la notice, il ne vous faudra pas bien longtemps avant d'en percer les secrets. Mais méfiez-vous ! Il convient de savoir les placer au bon moment sous peine de se faire impitoyablement punir. Certains personnages en possèdent plusieurs. A noter que la puissance et le nombre de ces furies varient en fonction du style de combat sélectionné en début de partie. Le mode Advanced vous permet, par exemple, d'en stocker plusieurs. A vous de bien choisir !







15 Graphismes

Les décors détaillés et les personnages ne manquent pas de charisme avec leurs allures de killers. Les effets du aux furies sont sympathiques, mais on est bien loin du délire visuel d'un Marvel Vs. Capcom. On attend mieux de la part d'un éditeur comme SNK.

14 Animation

Les mouvements sont vraiment nombreux mais bien mal décomposés pour un genre qui tend à se rapprocher des dessins-animés. SNK devrait prendre exemple sur Capcom, on aurait un peu moins l'impression de se faire arnaquer.

14 Son

Rien de mieux que la version d'arcade (dommage quand on sait que Capcom a entièrement refait les musiques de son Street Fighter Zero 3 sur console !). Les digitalisations vocales sont pitoyables !

16 Jouabilité

Malgré un paddle calamiteux (et fragile !), les coups sortent facilement et on prend un réel plaisir à participer à tous ces combats fratricides. La saga des King of Fighters reste vraiment une référence du genre. Les puristes ne seront pas trop dépaysés.

15 Intérêt

Avec 39 combattants, une demi-douzaine de modes de jeu, deux styles de combat et de nombreux coups, vous en aurez pour votre argent. Encore faut-il que vous soyez un fanatique de la baston 2D !

En Conclusion

King of Fighters est un bon jeu de combat, même s'il reste inférieur à Street Fighter Zero 3 et Marvel Vs. Capcom. SNK a intérêt à revoir sa copie pour ses productions à venir. Enfin, disons que l'on peut se laisser tenter par ce nouveau King of Fighters pour peu que l'on puisse mettre la main dessus d'occasion !

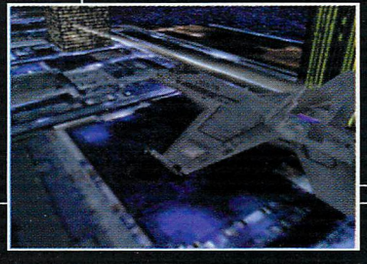
89 %

Air Force Delta

Depuis les figures acrobatiques d'Aero Dancing, je ne rêve que de combats aériens dignes de Top Gun. Etrangement, je m'attendais à ce que ce soit Namco qui réponde à toutes mes attentes (avec une éventuelle conversion d'Ace Combat 3 sur Dreamcast), eh bien non ! C'est Konami qui a décidé de montrer à tous ce que peut valoir une simulation de vol sur la nouvelle console de Sega. Complément idéal du superbe (mais un peu répétitif !) Aero Dancing, la nouvelle bombe de Konami devrait faire parler d'elle. Décollage immédiat !

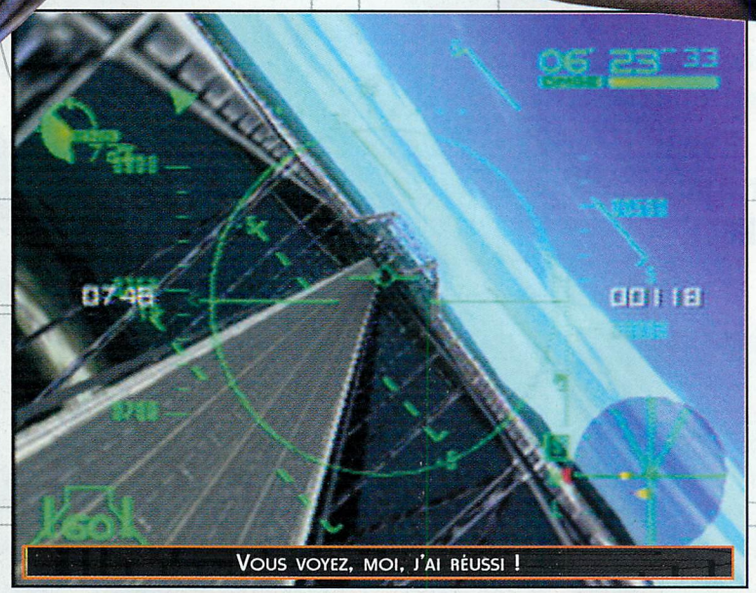
Fiche Technique

Editeur :	Konami
Développeur :	Konami
Genre :	Simulation de vol
Nb de joueurs :	1
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon



Rien ne vaut un bon rase-mottes au dessus d'un pont pour se faire quelques frayeurs. Encore faut-il assurer !

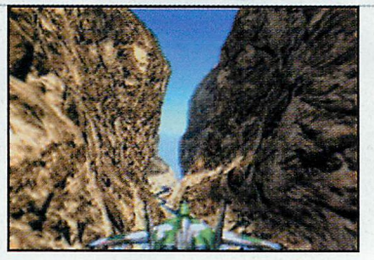
Il faut bien le reconnaître, Aero Dancing n'avait pas fait l'unanimité parmi les possesseurs de Dreamcast. Peut-être à cause de l'absence remarquée de missions de combat. Eh bien, rassurez-vous ! Konami a décidé de frapper fort en s'attaquant directement au fief de Namco (et à la série des Ace Combat) grâce à un simulateur de vol d'une incroyable qualité. Air Force Delta n'est pas, comme on pourrait le penser, une vulgaire repompe des meilleurs jeux du genre. Ses principales qualités, il les puise dans une réalisation grandiose et un panel de missions extrêmement variées. Le célèbre éditeur japonais a eu le mérite d'utiliser la puissance de la Dreamcast pour proposer un titre aussi fun que réaliste. Du côté du scénario, rien de bien original. Vous incarnez un mercenaire plongé au coeur d'une guerre fratricide entre deux puissantes factions militaires, Zabayral et Laconia. Bien que cet univers soit fictif, les différents avions parsemant le jeu sont calqués sur de vrais modèles. Du célèbre F-14 Tomcat (celui de Top Gun) au F-16, en passant par l'avion furtif F-117A Nighthawk, ce ne sont pas moins de 31 appareils qui s'offrent au joueur. Mais, n'oubliez pas que vous êtes un mercenaire et que chaque avion ne s'achète qu'à prix d'or (soyez économe !).



Vous voyez, moi, j'ai réussi !

Le petit détail qui tue

Avec Air Force Delta, on ne sait plus où regarder tant les décors sont variés et les détails nombreux. Pour éliminer le clipping, les programmeurs de Konami ont opté pour un léger brouillard. Ce petit défaut n'empêche nullement ce titre d'impressionner. Sur le plan graphique, certains détails m'hallucine totalement. Lors de certains replays, il n'est pas rare de voir les logos dessinés sur le casque du pilote où les gouvernes pivoter lors des changements de direction. Ce niveau de détail se retrouve aussi dans les décors. Les villes sont plus vraies que nature, le canyon rappelle furieusement un passage d'Independance Day et l'attaque du train ne pourra pas vous lais-

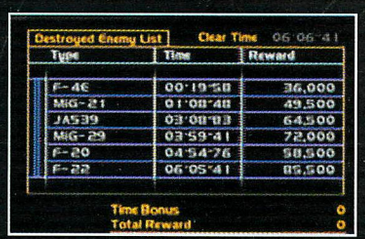


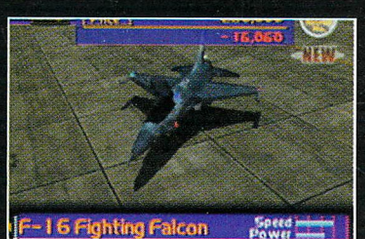
La victoire d'Air Force delta sur Aero Dancing est écrasante !

ser de glace. Sachez aussi qu'il est possible de voler au dessus des masses nuageuses et d'y rester caché. Imaginez un peu le délire avec un avion furtif ! Les rois du manche à balai apprécieront de pouvoir faire des loopings et des vrilles entre deux immeubles.
De l'action, rien que de l'action ! A la manière d'un Ace Combat, le titre de Konami est axé arcade. Les puristes regretteront les libertés prises sur les différentes lois physiques régissant l'avionique moderne, mais les néophytes pousseront sûrement un soupir de soulagement. De cette manière, il suffit de quelques minutes pour commencer à prendre ses repères. Vous disposez de deux armes pour éliminer toute menace : les missiles à tête chercheuse et la mitrailleuse. Dommage que les programmeurs n'aient pas pensé à intégrer des leurres ! Enfin, les objectifs sont suffisamment difficiles à remplir sans ce petit plus. On rentre très vite dans le jeu grâce à des missions de plus en plus explosives. Les meilleures

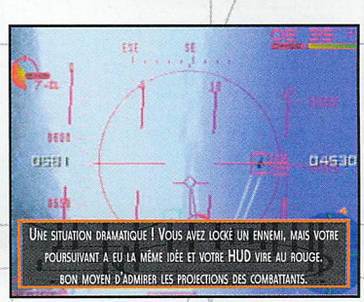
Chez le trafiquant d'armes

L'avantage d'être un mercenaire du ciel, c'est de pouvoir toucher beaucoup d'argent à la fin de chaque mission. Dans Air Force Delta, chaque ennemi détruit (tank, avion, bateau...) vous rapporte une certaine somme. Il ne vous reste ensuite plus qu'à aller faire un petit tour à la boutique pour acheter un avion de combat parmi la vingtaine présente dans le jeu (la notice n'en décrit que 10 !). A la fin de chaque mission, de nouveaux appareils font leur apparition. Attention, s'il est possible de revendre un avion, il s'agit de ne pas oublier que chacun d'eux représente un continue.

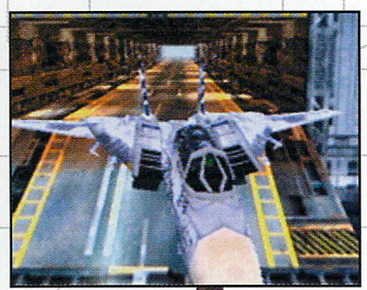




La carte à gauche de l'écran se révèle bien pratique pour repérer efficacement les cibles ennemies.



Une situation dramatique ! Vous avez locké un ennemi, mais votre poursuivant a eu la même idée et votre HUD vire au rouge. Bon moyen d'admirer les projections des combattants.

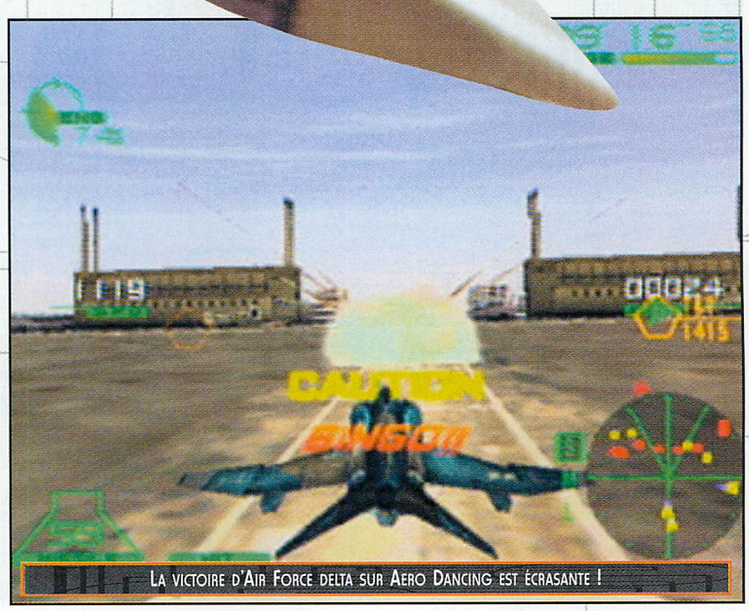


«Konami a décidé de frapper fort en s'attaquant directement au fief de Namco (et à la série des Ace Combat) grâce à un simulateur de vol d'une incroyable qualité. Air Force Delta n'est pas, comme on pourrait le penser, une vulgaire repompe des meilleurs jeux du genre. Ses principales qualités, il les puise dans une réalisation grandiose et un panel de missions extrêmement variées»

avis

Très inspiré (pour ne pas dire complètement repompé) de la série des Ace Combat sur PlayStation, Air Force Delta n'en est pas moins un bon titre. Certes, on aurait pu attendre d'avantage d'originalité de la part de Konami mais bon, l'essentiel est là : la réalisation est irréprochable et les missions suffisamment variées. Bref, un jeu plaisant.

Ant



La victoire d'Air Force delta sur Aero Dancing est écrasante !

DIFFICILE DE NE PAS CRAQUER DEVANT LA BEAUTÉ DE CERTAINS DÉCORS.

CET ÉCRAN INDIQUE QUE VOUS VENEZ DE PERDRE UN AVION. POUR POUVOIR L'UTILISER À NOUVEAU, IL FAUDRA DÉBOURSER À NOUVEAU UNE BELLE SOMME D'ARGENT.

vous permettront de traverser une installation souterraine, d'attaquer un satellite, de détruire des missiles tactiques ou de chasser une escadrille d'avions furtifs au dessus des nuages.

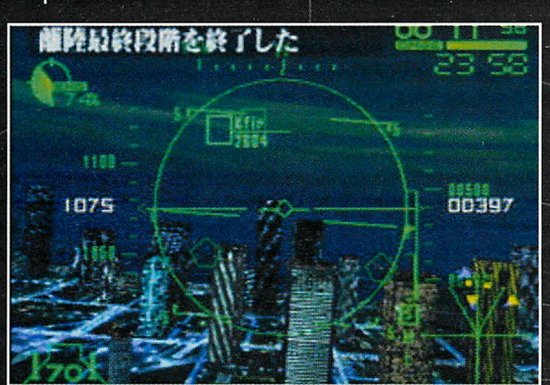
Difficile de résister

Après avoir effectué une vingtaine de missions, on se rend compte que Air Force Delta fait vraiment partie des cinq meilleurs jeux de la Dreamcast. Franchement, à moins de détester les simulations de vol (ce qui est parfaitement légitime !), il est difficile de résister à un jeu aussi somptueux. Faites une partie devant plusieurs potes et admirez leur réaction (prévoyez des bavoirs !). Pour un coup d'essai, Monsieur Konami, c'est un coup de maître !

Alex

En route pour Top Gun

Dans Air Force Delta, vous serez confrontés à toutes sortes de missions. De quoi devenir le meilleur pilote de chasse de la planète (plus fort que Tom Cruise !). Les briefings, bien qu'en japonais, se révèlent clairs et instructifs. Ils vous seront bien utiles pour venir à bout des avions furtifs, de bases pétrolières secrètes et autres tanks. Que ce soit à travers un canyon digne de celui d'Independance Day, au dessus d'une grande ville ou à l'intérieur d'une installation souterraine, vous devrez faire preuve de talent à tout instant.



18 Graphismes

Malgré un brouillard légèrement disgracieux, les décors sont sublimes. Il suffit de survoler une ville ou de traverser un canyon pour s'en rendre compte. Les détails sont nombreux et on sent qu'Air Force Delta se rapproche vraiment de la réalité.

16 Animation

C'est indéniable, la vitesse du jeu est plus grande que celle d'Aero Dancing. Pour éviter un clipping trop important, les programmeurs ont opté pour un brouillard (un peu comme sur N64 !) qui, heureusement, laisse un champ de vision suffisamment large pour ne pas craindre de fausses manoeuvres lors des combats.

16 Son

Les bruitages sont sympa, mais quelques digitalisations vocales auraient été bienvenues. Pour compenser, on se rabattra sur des musiques rythmées qui collent plutôt bien à l'ambiance du jeu.

16 Jouabilité

En choisissant le contrôle Expert dans les options, on obtient une prise en main idéale sur tous les appareils. Le paddle n'utilise pas suffisamment de boutons pour rebuter les néophytes. Le seul défaut du jeu se situe dans un sytème de lock finalement peu efficace par rapport à celui des Ace Combat.

17 interet

Avec une trentaine d'appareils et 20 missions variées, Konami ne s'est pas moqué de nous. Le jeu se décline en quatre niveaux de difficulté (de Very Easy à Hard). En fait, il ne manque qu'une option multijoueur (un peu comme dans Lylat Wars 64) pour rendre l'ensemble parfait.

En Conclusion

Ceux qui avaient adoré Aero Dancing apprécieront ce titre à sa juste valeur, les autres seront ravis de pouvoir avoir enfin accès à des missions de combat. Konami a vraiment fait du bon boulot !

93 %

VIDEO INVASION

41 RUE VITAL 75116 PARIS METRO LA MUETTE TEL : 01 45 20 49 49

19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS METRO OBERKAMPF TEL : 01 48 07 16 99

Dreamcast

VENTES - REPRISES - ECHANGES
REPARATION - DEVIS GRATUIT

PlayStation

NINTENDO 64 - PLAYSTATION - DREAMCAST
SATURN - SUPER NINTENDO - MEGADRIVE
PC CDROM - GAME BOY - GAME GEAR

PlayStation

NOUS RACHETONS VOS PLAYSTATION HS AU MEILLEUR PRIX.

NOUS VOUS COPIONS TOUT VOS CD DE JEUX ET CD DE MUSIQUES POUR 59 F
(Sous presentation de l'original)
(Uniquement au 41 Rue Vital)

POUR L'ACHAT DE 2 JEUX :
CARTE MEMOIRE A 50 F
MANETTE DUALSHOCK A 100 F

PLAYSTATION NEUF :
LA CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 PAD DUALSHOCK
+ 1 PAD CLASSIQUE
+ 1 JEUX PLATINIUM AU CHOIX..... 999 F
ASTERIX.....329 F
METAL GEAR.....349 F
NEED FOR SPEED 4.....329 F
STREET SKATER.....329 F
CIVILISATION 2.....329 F
FIFA 99.....299 F

PLAYSTATION D'OCCAZ :
LA CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 PAD CLASSIQUE
+ 1 MEMORY CARD
+ 1 JEUX AU CHOIX A 99 F.....799 F
METAL GEAR.....279 F
FIFA 99.....250 F
CRASH BANDICOOT 3.....250 F
BREATH OF FIRE 3.....250 F
MOTO RACER 2.....250 F
FIFA 98.....99F

NINTENDO 64 NEUF
LA CONSOLE NINTENDO 64
+ MARIO 64
+ 1 JEUX AU CHOIX A 250 F.....999 F
FIFA 99.....429 F
SOUTH PARK.....TEL
ZELDA 64.....429 F
WIPEOUT 64.....399 F
TUROK 2.....399 F
MICROMACHINES 64.....TEL

NINTENDO 64 D'OCCAZ
LA CONSOLE NINTENDO 64
+ 1 PAD
+ 1 VIBREUR
+ 1 JEUX AU CHOIX A 199 F.....799 F
ZELDA 64.....349 F
GOLDEN EYE.....250 F
1080 °.....250 F
BANJO KAZOOIE.....199 F
V RALLY 99.....299 F
FZERO X.....250 F

NOUS RACHETONS ENCORE VOS SUPER NINTENDO ! TELEPHONEZ NOUS ! UNIQUEMENT AU 19 BD VOLTAIRE

LASER POINTER (NF) + 4 TETE INTERCHANGABLE 199 F

EN ECHANGE DE CE COUPON UN CADEAU DE BIENVENUE VOUS EST OFFERT.

ECHANGE DE JEUX DE MEME VALEUR POUR 50 F
EX : TOMB RAIDER 3 CONTRE FIFA 99 = 50 F

A RETOURNER AU :
- VIDEO INVASION VPC 41 RUE VITAL 75116 PARIS
- VIDEO INVASION VPC 19 BD VOLTAIRE 75011 PARIS

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX
		TOTAL	

COORDONNÉES
Nom :
Prénom :
adresse :
Ville :
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :

Buggy Heat

Après un Aero Dancing certes très réussi techniquement mais réservé à un public averti, l'éditeur japonais CRI nous revient avec une simulation d'un genre peu courant: la course de buggies. Malgré un développement un peu plus long que prévu (le jeu est sorti avec quelques semaines de retard), Buggy Heat débarque donc enfin sur Dreamcast. Mais ce premier concurrent sérieux de Sega Rally 2 va-t-il tenir la route face au grand hit d'arcade de Sega?

Fiche Technique

Editeur :	CRI
Concepteur :	CRI
Type :	course de buggies
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

TESTS

Voila comment se présente la première arène du mode Practice. Vous gagnerez la seconde en terminant le championnat.

Dans Buggy Heat, le hors-piste n'est pas interdit. Au contraire, il est même recommandé!!

« Un petit conseil, commencez par aller faire un petit tour dans le mode Practice : vous aurez alors tout loisir d'essayer les huit voitures à votre disposition et de choisir celle qui convient le mieux à votre style de pilotage. »

Une prise en main pas évidente

Après cette présentation sobre mais efficace, vous accédez au menu proposant les différents modes de jeu. Un conseil, commencez par aller faire un petit tour dans le mode Practice : vous aurez alors tout loisir d'essayer les huit voitures à votre disposition et de choisir celle qui convient le mieux à votre style de pilotage. En effet, autant les 4x4 sont relativement aisés à maîtriser car bien équilibrés, autant les buggies sont très délicats à contrôler dans les virages à cause de leur train avant beaucoup trop léger. Il est donc fort utile de s'entraîner dans l'arène à exécuter quelques dérapages et autres sauts de bosses avant de se lancer dans le championnat. Une fois que vous avez votre véhicule bien en main (il est possible d'affiner ses caractéristiques dans le garage et même de le redécorer à votre goût), vous pouvez sereinement aborder le championnat. Le premier niveau de difficulté ne devrait pas vous poser trop de problèmes: il vous

Comme dans la plupart des jeux Dreamcast, ne vous attendez pas à trouver dans Buggy Heat une séquence d'introduction en images de synthèse. On entre tout de suite dans le vif du sujet avec une démo présentant les huit protagonistes et leurs monstres mécaniques. On peut d'emblée se rassurer sur la qualité de la réalisation: les graphismes sont dignes de la console (surtout les véhicules) et l'animation est d'une fluidité exemplaire.

Dans les dunes, tâchez de relâcher l'accélérateur le moins possible: vous risqueriez de vous ensabler.

Il vous faudra savoir jouer des ailes pour ne pas aller dans le décor au moindre accrochage.

avis

En voilà un jeu étrange! Techniquement superbe, Buggy Heat est le soporifique idéal pour les soirées mal engagées. La maniabilité est désastreuse et on est bien loin du fun éprouvé dans le superbe Sega Rally 2. CSK avait fait du meilleur boulot sur Aero Dancing. On espérait mieux de ce titre, c'est dommage !

Alex

LE MODE 2 JOUEURS EST UNE RÉUSSITE: PAS UN SEUL RALENTISSEMENT NE VIENDRA GÊNER VOS DUELS (CONTRE UN AMI OU CONTRE LA MACHINE).

permettra de découvrir quatre des six tracés que du jeu, les derniers circuits apparaissant dans les deux niveaux de difficulté suivants. On peut alors profiter du remarquable travail des programmeurs concernant la variété des revêtements: sur un seul et même circuit, on peut passer de l'asphalte aux graviers puis au sable et à chaque fois l'adhérence change, obligeant le pilote à adapter sa conduite. Plus fort encore, une piste pouvant paraître facile dans des conditions météorologiques favorables deviendra boueuse et glissante sous la pluie.

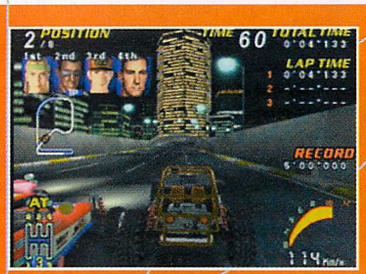
Vers une lassitude inéluctable

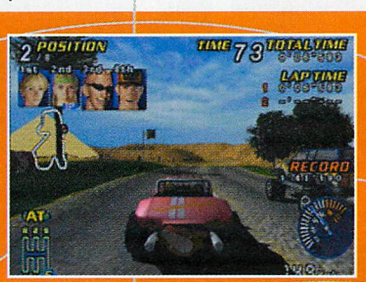
Mais le problème est que cette recherche de réalisme nuit quelque peu au fun: même avec de l'entraînement, il est difficile d'éviter le tête-à-queue dans certains virages ou dénivelés particulièrement vicieux (surtout sur le circuit enneigé de Russie). Et quand on sait qu'en plus, ce sont vos adversaires qui vous poussent le plus souvent à la faute et qu'il est impossible de leur rendre la pareille (ils sont comme rivés à leur trajectoire, impossible de les bousculer!!), le jeu en devient d'autant moins amusant. Au chapitre des

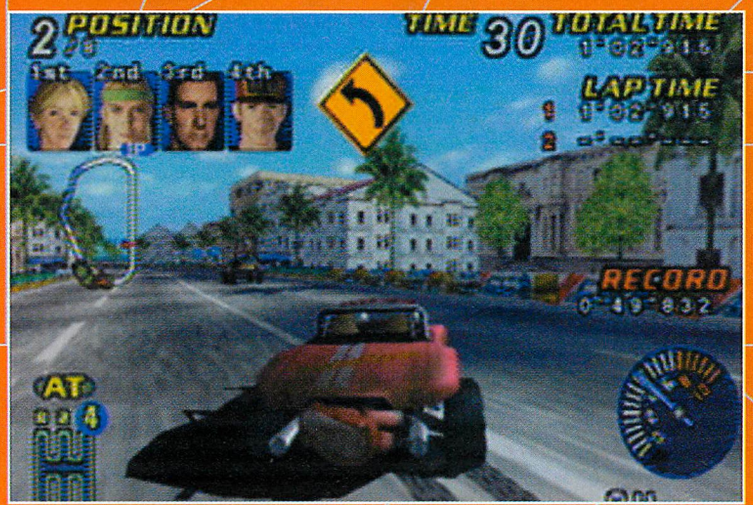
« Et quand on sait qu'en plus, ce sont vos adversaires qui vous poussent le plus souvent à la faute et qu'il est impossible de leur rendre la pareille (ils sont comme rivés à leur trajectoire, impossible de les bousculer!!), le jeu en devient d'autant moins amusant... »

A CHAQUE VÉHICULE CORRESPOND UN PERSONNAGE AVEC UN COMPORTEMENT PROPRES.

imperfections on notera également l'impossibilité de changer de vue en conduisant: on est obligé de faire une pause pour accéder au menu des angles de caméra. Et puisqu'on parle des vues, sachez également que pour la première fois dans un jeu de ce type, l'impression de vitesse est (à mon







AROUND THE WORLD

Même s'ils ne sont que six, les circuits de Buggy Heat offrent une variété assez plaisante. Jugez vous-mêmes, les destinations au programme sont: les Etats-Unis, la France, l'Egypte, la Russie, le Pérou et enfin le Japon. Et chaque course est l'occasion d'une visite touristique de la région: des dunes de sable du Maghreb jusqu'à la mégapole asiatique en passant par les montagnes de l'Oural, vous allez pouvoir réviser votre géographie.

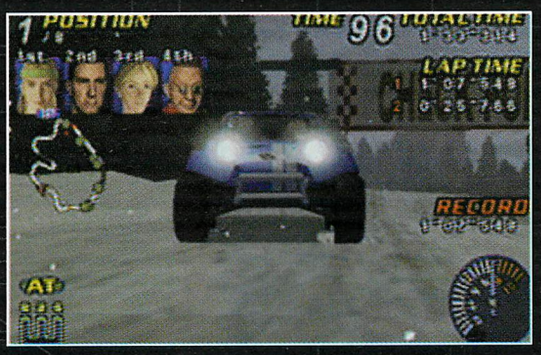
« Je suis l'homme qui tombe à piiiic... »

Admirez les détails sur le buggy : jamais on était allé aussi loin dans la finesse de modélisation.

grand regret) meilleure en vue externe qu'en vue interne. Mais le principal défaut de Buggy Heat est qu'on reste malgré tout sur sa faim: six circuits et deux arènes, ça fait peu pour un jeu de caisses de nos jours; et même si le mode deux joueurs (sans ralentissement) relance l'intérêt, on fait vite le tour du soft. Ce manque de variété ne permet pas de hisser l'intérêt de Buggy Heat au niveau de sa réalisation. Cette fois encore, CRI signe un titre privilégiant trop la technique, et ce au détriment du fun. Dommage!!

Antoine

Originale, la possibilité de voir les bras et les jambes du pilote pendant la course... mais sans grand intérêt.



Orage, ô désespoir !!

Afin d'agrémenter les courses, les programmeurs de chez CRI ont inclus des conditions climatiques variables. Ainsi, il vous sera possible de courir sur un même circuit à différentes heures du jour et de la nuit. Vous pourrez aussi vous retrouver pris sous une averse orageuse ou au beau milieu d'une tempête de sable. Autant dire que la visibilité ne sera pas toujours optimale et que la piste pourra devenir rapidement impraticable.

16 Graphismes

C'est propre, c'est net, c'est de la Dreamcast, quoi! Rien à redire sinon qu'on ne se lasse pas d'admirer la qualité des textures et que les véhicules sont si bien modélisés qu'on peut voir bouger les suspensions. Les programmeurs de chez CRI ne trahissent pas la réputation qu'il s'étaient forgée avec Aero Dancing.

16 Animation

Du même acabit que les graphismes, c'est du véritable 60 images/s, à nous faire oublier le clipping et les piteux ralentissements de Sega Rally 2. Nous voilà rassurés quant aux capacités de la machine... mais qui en doutait ?

14 Son

Sympathique. La bande sonore n'a rien de révolutionnaire; à vrai dire, elle passe plutôt inaperçue. Mais les bruitages sont réussis et l'idée des conducteurs qui s'insultent en conduisant est plutôt originale et amusante.

13 Jouabilité

Là, je suis plutôt gêné... N'ayant jamais piloté de buggy, j'aurais du mal à dire si la conduite est réaliste ou non. En revanche, ce que je sais, c'est que je ne me suis pas vraiment amusé avec Buggy Heat. Même après quelques heures de jeu, on n'a toujours pas l'impression de maîtriser vraiment la voiture.

12 Intérêt

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la durée de vie n'est pas des meilleures. Tantôt énervant, tantôt lassant, le championnat a du mal à se renouveler et finalement, on en fait vite le tour. En outre, le nombre de circuits n'est pas suffisant pour que le mode deux joueurs vous tienne longtemps en haleine.

En Conclusion

A cause d'un manque de fun indéniable et d'une trop courte durée de vie, gageons que Buggy Heat ne fera pas date dans l'histoire de la simulation automobile. C'est dommage, car il est doté d'une réalisation technique sans faille. Sega Rally 2, malgré ces défauts, reste donc LA référence sur Dreamcast.

81 %

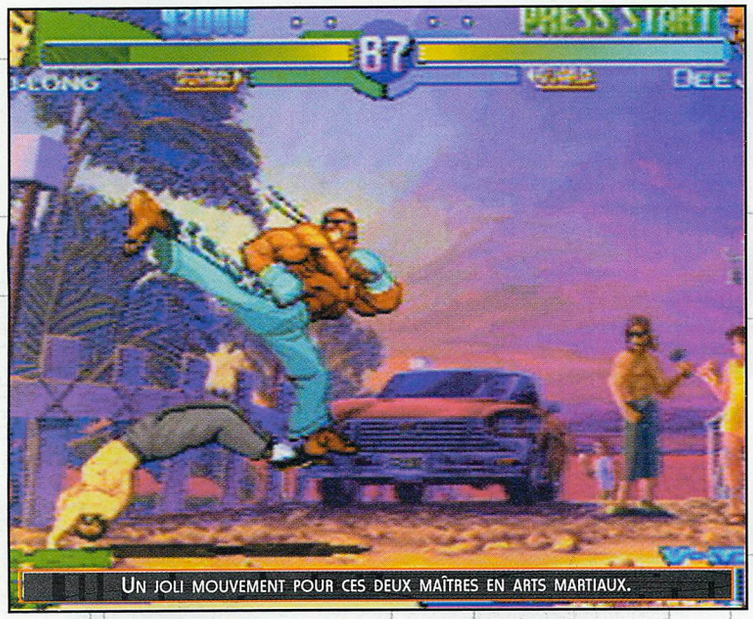
Street Fighter Zero 3

Après avoir prouvé ses qualités en termes de 2D, il était bien normal que le meilleur jeu de combat du genre sur console fasse un petit tour sur Dreamcast. Bien que la conversion de ce hit soit des plus basiques, on se surprend une fois de plus à craquer sur cette légende des jeux vidéo. Eh oui, ce Street Fighter Zero 3 vient rejoindre la cohorte de grands jeux de baston (Soul Calibur, Power Stone, Virtua Fighter 3tb...) dont dispose la nouvelle console de Sega. La concurrence a intérêt à bien s'accrocher car la firme au célèbre hérisson bleu a l'intention de frapper fort dans les mois à venir !

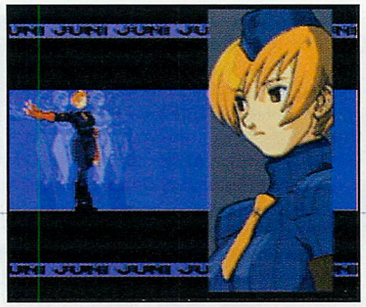
Fiche Technique

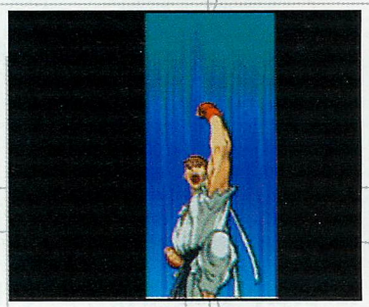
Editeur :	Capcom
Développeur :	Capcom
Genre :	Beatem up.
Nb de joueurs :	1 à 3
VM :	Sauvegardes, entraînements pour les personnages
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon

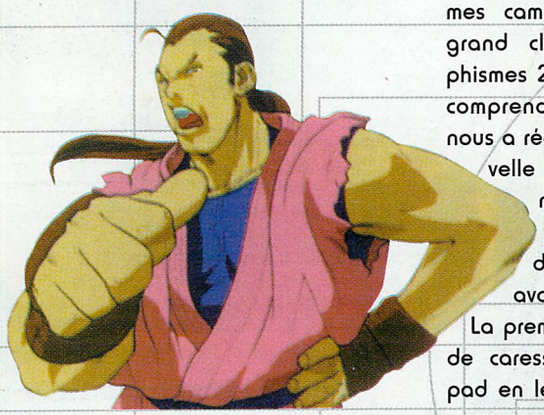
TESTS



UN JOLI MOUVEMENT POUR CES DEUX MAÎTRES EN ARTS MARTIAUX.





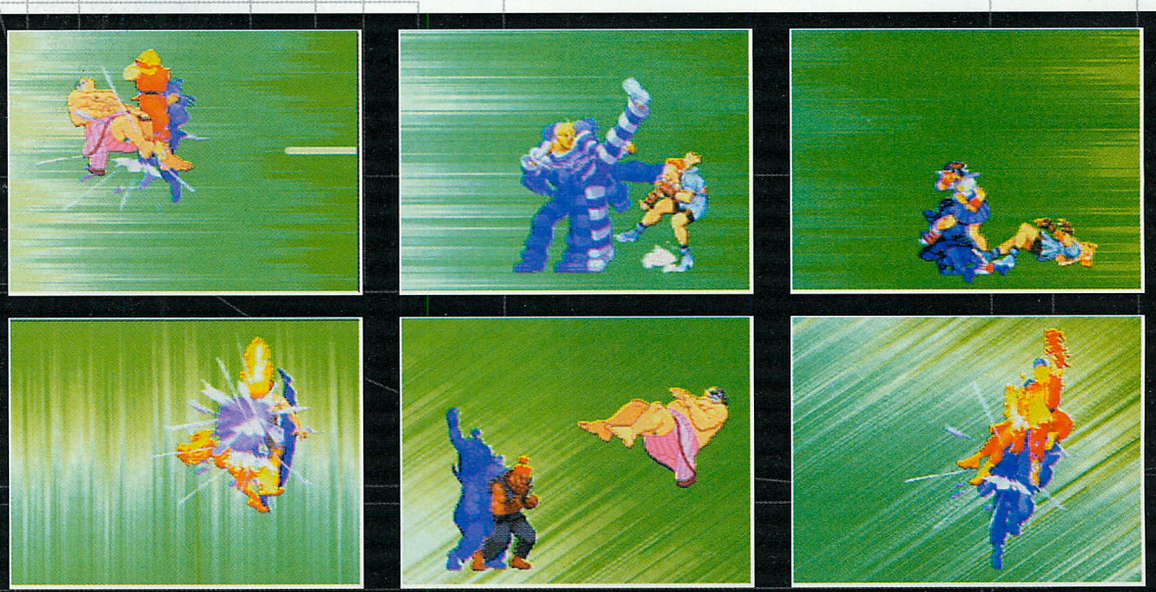


«Ne cherchez pas plus loin, Street Fighter Zero 3 est le meilleur jeu de baston en 2D toutes consoles confondues. C'est le plus complet et le plus beau de sa catégorie.»

Il faut bien le reconnaître, Street Fighter Zero 3 a laissé de glace mes camarades. Avec son trop grand classicisme et ses graphismes 2D, leur réaction peut se comprendre. Pourtant, Capcom nous a réellement pondu une nouvelle merveille dans le domaine de la baston. Pour commencer, il convient de se mettre en condition avant d'aborder une partie. La première chose à faire étant de caresser amoureusement son pad en le suppliant de bien vouloir tenir la distance. Par la suite, quelques assouplissements des mains ne se révéleraient pas superflues avant de s'entraîner pendant une bonne heure à sortir les différents coups spéciaux (attention, un claquage est vite arrivé !) dans le Training Mode. C'est seulement après toutes ces précautions que vous pourrez vous lancer à l'assaut de ce titre anthologique.

Plus complet, tu meurs !

La principale qualité de SF Zero 3, c'est sa richesse. Pour trouver un



avis

La Dreamcast n'arrête pas de m'étonner. Après un superbe Marvel vs Capcom il y a quelques mois, voici maintenant qu'elle enfonce le clou avec une conversion parfaite de Street Fighter Zero 3 (belle, rapide, maniable et très complète au niveau des modes et des options). A moins de ne pas être fan de Ken et Ryu, ce jeu est donc indispensable à tout fan de baston en 2D.

Vincent

La rage du guerrier

Lorsque tout va mal et que l'on est à deux doigts de perdre le combat, il convient de savoir faire exploser son Cosmos. Heu, non, on est pas dans Les Chevaliers du Zodiaque. Heureusement, dans Street Fighter Zero 3, chaque personnage dispose de furies capables d'éradiquer tout adversaire imprudent. Il suffit de la placer au bon moment. L'utilisation de ces furies dépend avant tout du style choisi au départ. A titre d'exemple, le Z-ism se déclenche en effectuant deux fois la manipulation d'un coup spécial. Ensuite, il convient de surveiller sa barre de puissance. Seul un matraquage en règle de votre adversaire vous permettra de la remplir. A vous de jouer !

Le tour du monde en 80 coups

Le mode le plus intéressant de Street Fighter Zero 3 reste incontestablement le World Tour. Il vous donnera la possibilité de faire évoluer votre combattant au fil des combats. Chaque victoire vous permettra d'améliorer ses capacités offensives ou défensives. Heureusement, il est possible de sauvegarder à tout instant. Avec les nombreux combats qui vous attendent (parfois contre trois adversaires en même temps !), ce n'est pas du luxe. Certains stages nécessitent une technique bien particulière (utiliser uniquement les furies, survivre pendant un temps donné...). Le chemin de la victoire sera long pour tous les petits scarabées !

jeu de combat disposant de tant d'options et de modes de jeu, il faut se lever tôt ! Je vous laisse le soin d'éplucher ce test pour comprendre de quoi je parle. Capcom a vraiment donné dans la surenchère puisque le jeu propose pas moins de 39 combattants (dont 4 cachés et 6 que vous pourrez créer dans le Entry Mode). Et ne pensez pas que ces malheureux ne disposent que de quatre misérables coups ! Au contraire, il vous faudra de nombreuses heures pour tous les découvrir. Ce n'est pas tout puisque vous pouvez aussi entraîner vos personnages à l'aide de petits jeux intégrés dans le VM. Il suffira de sauvegarder votre partie pour y accéder. Du côté des bonnes surprises, on signalera la possibilité de jouer à trois pour des combats homériques.

Un peu de doigté

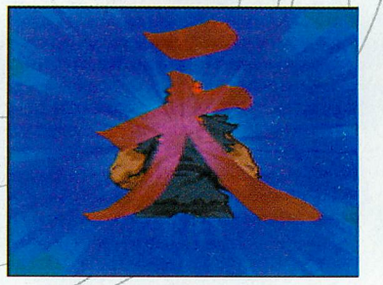
En plus d'être un jeu très complet, SF Zero 3 est incroyablement fun à l'usage. Une fois que vous aurez commenceé à placer vos coups spéciaux, rien ne réussira à vous déloger de votre siège. N'oubliez pas d'inviter quelques amis pour profiter à fond du jeu.

Une parfaite opposition de style entre le maître chinois et la combattante britannique.

Rolento a trouvé la technique suprême pour voir la culotte de Sakura sans se faire prendre !

«Capcom a vraiment donné dans la surenchère puisque le jeu propose pas moins de 39 combattants (dont 4 cachés). Et ne pensez pas que ces malheureux ne disposent que de quatre misérables coups !.»

Les tournois s'enchaîneront alors jusqu'au bout de la nuit. Pourquoi un tel engouement ? Tout simplement parce que les Street Fighter sont réputés pour leur formidable jouabilité. Les coups fusent de partout, donnant lieu à des affrontements dignes des meilleurs films d'arts martiaux du



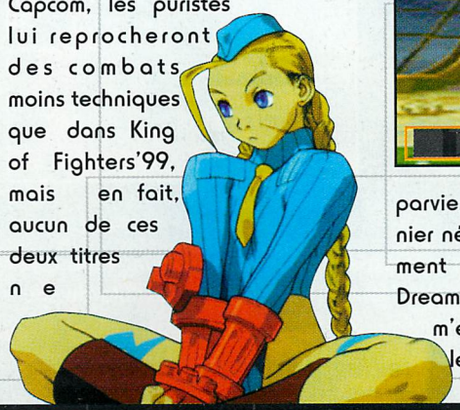
TESTS

cinéma de Hong Kong.

La référence absolue

Ne cherchez pas plus loin, Street Fighter Zero 3 est le meilleur jeu de baston en 2D toutes consoles confondues. C'est le plus complet et le plus beau de sa catégorie. Les néophytes trouveront les coups spéciaux moins impressionnants que ceux de Marvel Vs. Capcom, les puristes lui reprocheront des combats moins techniques que dans King of Fighters'99, mais en fait, aucun de ces deux titres ne parvient à voler la vedette au dernier né de Capcom. La 2D est vraiment en train d'exploser sur Dreamcast, et ce n'est pas moi qui m'en plaindrait. Si vous avez les moyens de vous prendre deux jeux de baston ce mois-ci, ruez vous sur Soul Calibur et Street Fighter Zero 3.

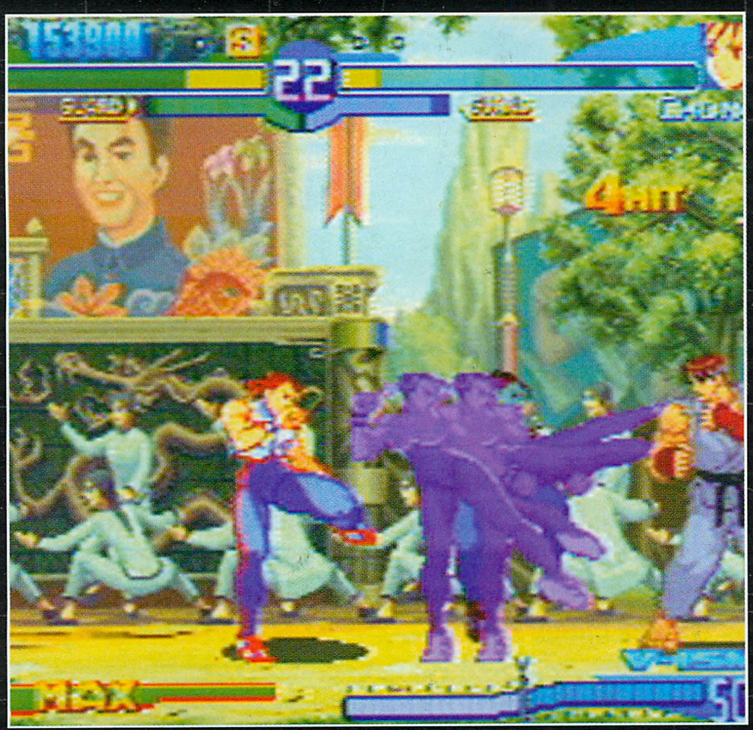
Alex

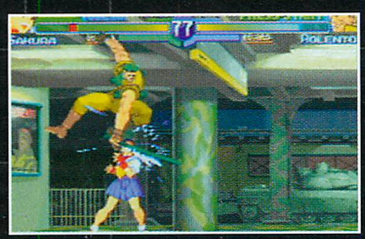


KARIN SE LA JOUE TECHNIQUE EN CARESSANT CODY DANS LE SENS DU POIL !

POUR TOUS LES GOÛTS !

Non content de nous faire voir du pays avec de superbes décors, Street Fighter Zero 3 propose une incroyable palette de coups pour chaque combattant. Il vous faudra de longues heures de jeu avant de les avoir tous découverts. Certains mouvements placent les combattants dans des situations plutôt équivoques (ah, la magie de la 2D !). Entre les coups classiques, les coups spéciaux, les furies et les mouvements de contre et d'esquive, vous allez en prendre plein les mirettes !





17 Graphismes

Pour l'instant, c'est le plus beau jeu de combat sur console. Les décors sont détaillés et bourrés de petites animations apportant une ambiance des plus prenantes aux différentes joutes. Les personnages sont toujours aussi attachants et se rapprochent, de par leurs attitudes, des héros d'un dessin-animé.

17 Animation

Croyez-moi, les coups fusent à la vitesse de l'éclair ! La vitesse de jeu est paramétrable et impressionne par sa fluidité. Ici, on ne retrouve pas le même problème que sur King of Fighters'99. Les mouvements sont bien décomposés et extrêmement nombreux.

18 Son

Capcom a fait un excellent travail de remixage sur les différentes musiques. Quand on sait que c'est d'habitude le gros point faible des conversions de cet éditeur, on a de quoi être agréablement surpris par les mélodies prenantes qui rythment les combats. Les bruitages sont percutants à souhait.

18 Jouabilité

Même si le paddle de la Dreamcast est loin d'apporter tous le confort possible au joueur pour ce type de jeu (souvenez-vous de celui que j'ai cassé en testant Marvel Vs. Capcom !), les coups sortent rapidement après une petite heure d'entraînement. Trois styles de furies (Z-ism, X-ism et V-ism) permettront aux novices comme aux experts de s'éclater aux dépends de leurs adversaires.

18 Intérêt

Rarement un jeu de baston aura compté autant d'options et de modes de jeu. Le plus fun reste la possibilité de booster jusqu'à 6 persos en les entraînants dans le Entry Mode pour obtenir ses propres combattants. Avec une telle richesse, ce Street Fighter s'impose comme la nouvelle référence.

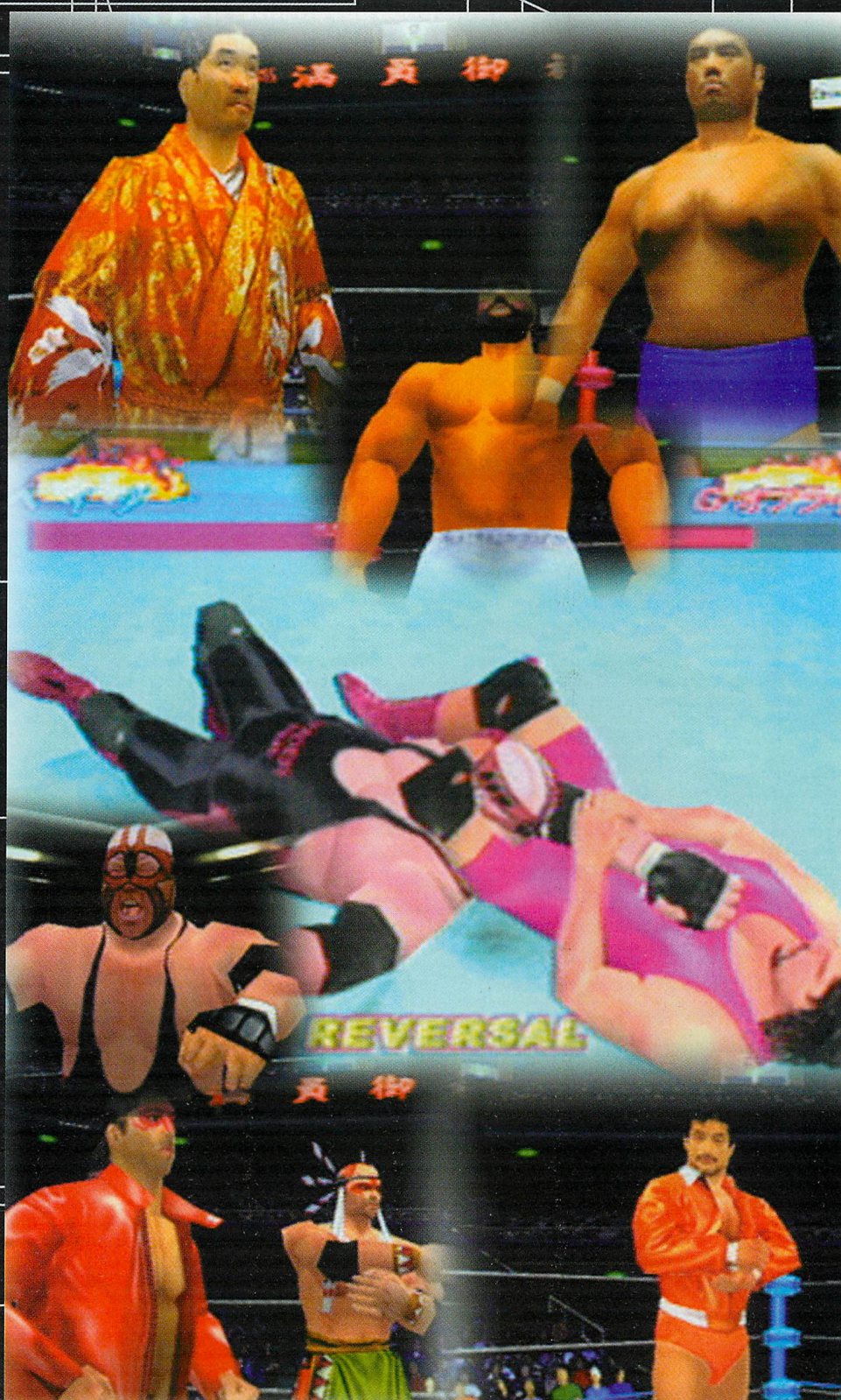
En Conclusion

En conclusion : Inutile de tourner autour du pot, le dernier né de Capcom est une bombe qui atomise tous ses concurrents (King of Fighters'99, Marvel Vs. Capcom). Il ne décevra que ceux qui s'étonnent encore de retrouver des sprites à la place de polygones sur leur console 128 bits.

92 %

Giant Gram

Les possesseurs de Saturn connaissent très certainement All Japan Pro Wrestling. Ce jeu de catch était considéré sur la 32 bits de Sega comme le meilleur jeu de sa catégorie toutes consoles confondues. Rien d'étonnant donc de le voir apparaître sur Dreamcast. Développé par la fameuse AM2, Giant Gram est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade conçu sur NAOMI. Verdict donc sur le premier jeu de Catch de Dreamcast.

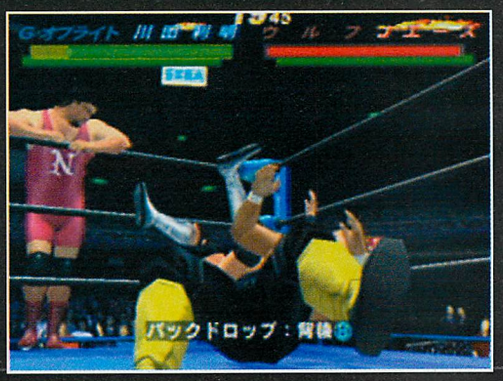


Fiche Technique

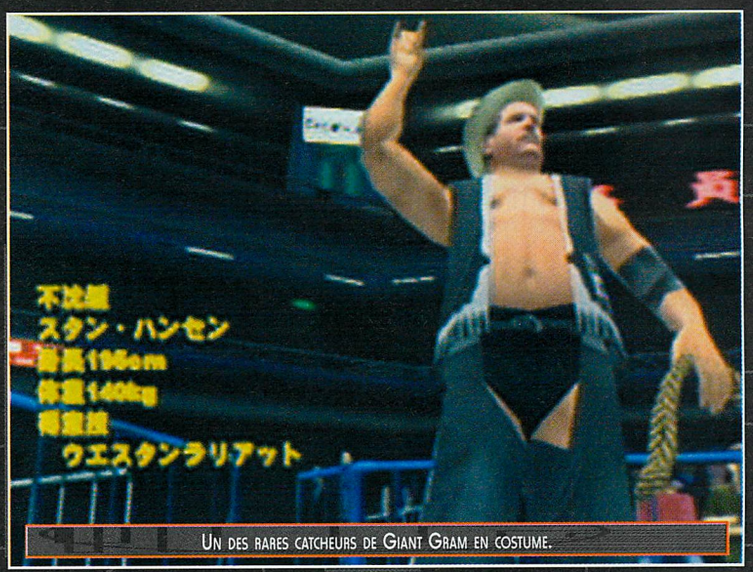
Editeur :	Sega
Concepteur :	Sega
Type :	Catch
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes des jeux
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

TESTS

Une petite torsion de la tête pour se remettre les idées en place.



« Parmi les catcheurs sélectionnables en début de partie, vous aurez la surprise de retrouver trois personnages issus de la série des Virtua Fighter : Jeffry McWild, Kagemaru et Wolf. Résidus de Virtua Fighter, ces derniers possèdent de nombreux coups empruntés à leur jeu d'origine. »


Un des rares catcheurs de Giant Gram en costume.

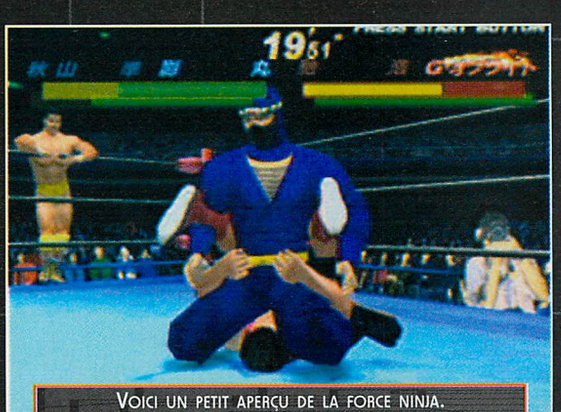
avis

Qui aurait pu penser que la rédaction de Dreamzone plébisciterait un jour un jeu de catch ? Et pourtant, force est de reconnaître que Giant Gram est vraiment fun. Une fois que l'on a compris les différentes manipulations, les combats s'enchaînent sans que l'on ne s'ennuie une seule seconde. A quatre, les parties deviennent délirantes. Il faut le voir pour le croire. Je ne sais pas si je peux vous conseiller de l'acheter neuf, mais je me permets quand même de vous signaler que Giant Gram est un excellent titre capable d'apporter un brin d'exotisme à toute ludothèque digne de ce nom.

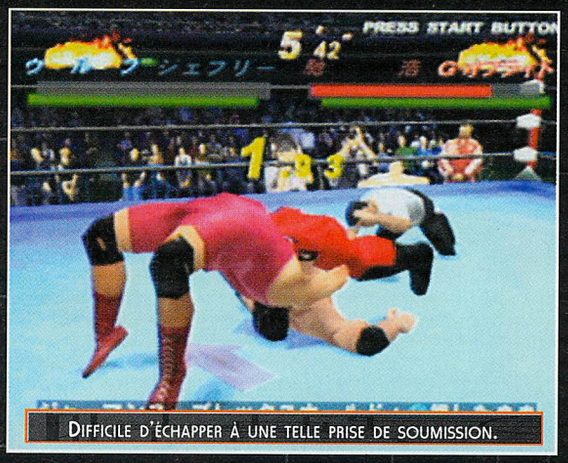
Alex

Entrons directement dans le vif du sujet en commençant par les points positifs, et ils sont nombreux. En passant sur la 128 bits de Sega, All Japan Pro Wrestling, révélé aux joueurs Dreamcast sous le nom de Giant Gram, n'a absolument rien perdu de son intérêt. Le jeu a été réalisé en collaboration avec la fédération japonaise de catch. Rien d'étonnant à ce que tous les personnages du jeu soient issus de cette même organisation. Leurs visages ne vous diront donc pas grand chose, même si certains, comme vous allez le voir, sont loin d'être des inconnus. Sachez tout de même qu'au Japon la seule évocation du nom de Giant Baba, Mitsuharu Misawa, Kenta Kobashi ou Hiroshi Hase (En plus de son métier de catcheur, il faut savoir que cet illustre personnage occupe également la fonction de Sénateur dans son pays), suffit à mettre les foules en transe. Ces personnages sont tous de véritables stars au Japon, au même titre que Hulk Hoggan ou le Macho Man Savage aux USA. Le jeu comprend en tout quinze combattants de base, auxquels il faut ajouter quatre personnages cachés que l'on peut débloquer en terminant le mode tournoi. Parmi les catcheurs sélectionnables en début de partie, vous aurez la surprise de retrouver trois personnages issus de la série des Virtua Fighter : Jeffry McWild, Kagemaru et Wolf. Résidus de Virtua Fighter, ces derniers possèdent de nombreux coups empruntés à leur jeu d'origine. C'est d'ailleurs la seule

Demain matin, ce catcheur va avoir mal en se réveillant.

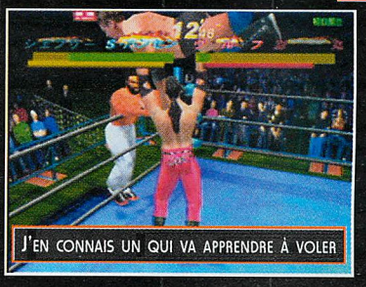

Voici un petit aperçu de la force ninja.

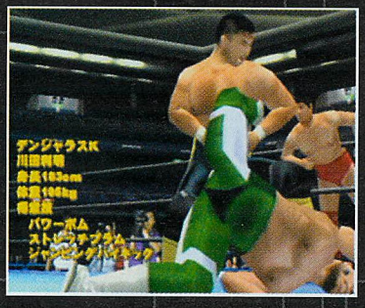
La prise du petit baquet dans toute sa splendeur.



Difficile d'échapper à une telle prise de soumission.

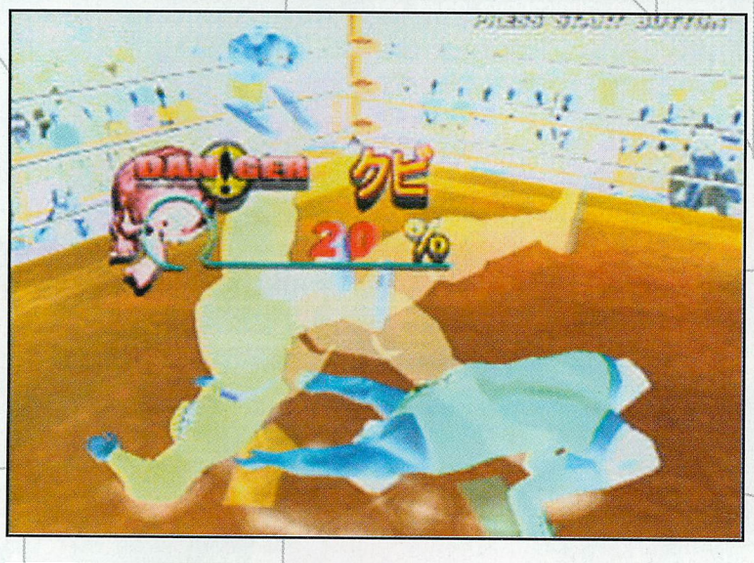
« Plus fort encore, il est possible de combiner les efforts de ses catcheurs et de faire une prise à deux. »

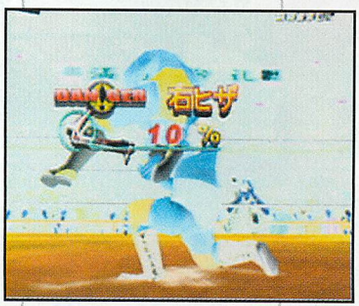

J'en connais un qui va apprendre à voler



entorse aux règles du catch que se sont autorisés les programmeurs. Si Giant Gram est aussi facile d'accès aux néophytes que pour les joueurs confirmés, il n'en reste pas moins un jeu ultra-complet. Attention donc à ne pas confondre Giant Gram avec un jeu de combat classique, sans quoi vous seriez très vite déçu. Inutile de "bourriner" comme un malade, vous n'arriveriez à rien. Un combat de catch est une succession de prises et de contre-prises. Les coups de poing et les coups de pied directs sont assez rares. Au niveau technique Giant Gram est un vrai petit bijou. Les amateurs de catch seront aux anges. Ils reconnaîtront sans mal la plupart des prises commentées par l'inénarrable Raymond Rougeot sur Canal +, tous les mercredi matin (Ah, souvenirs de jeunesse !). Toutes les prises homologuées par la fédération japonaise ont été incorporées dans le jeu. Vous pourrez faire le coup de la corde à

Les combats peuvent se poursuivre hors du ring.

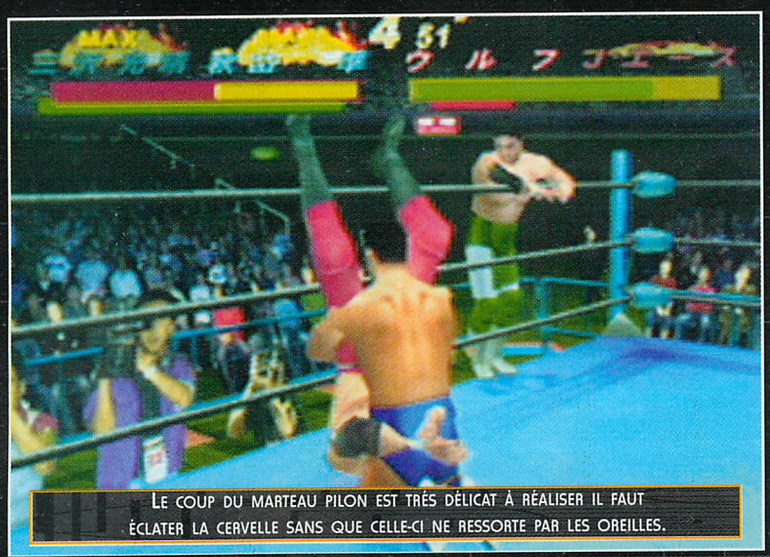




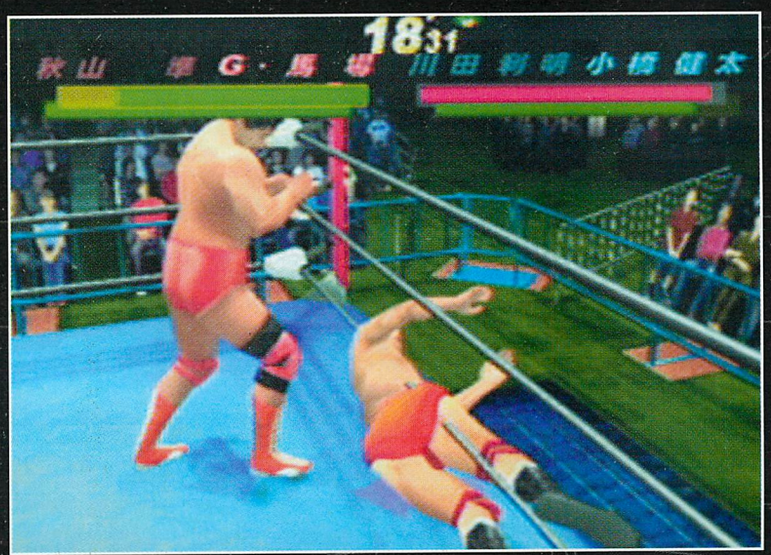
Appelez les urgences

Lors des combats, la puissance des coups est retranscrite par un ralentissement de l'action et un petit effet stroboscopique. Certaines prises plus violentes que d'autres peuvent occasionner des blessures graves. Ces coups particuliers sont signalés par un écran blanc indiquant la partie du corps de l'adversaire qui a été touchée avec le degré de dommages. Par la suite, cette faiblesse pourra tourner à votre avantage. Il vous suffira de viser continuellement ce point faible.

TESTS



Le coup du marteau pilon est très délicat à réaliser il faut éclater la cervelle sans que celle-ci ne ressorte par les oreilles.

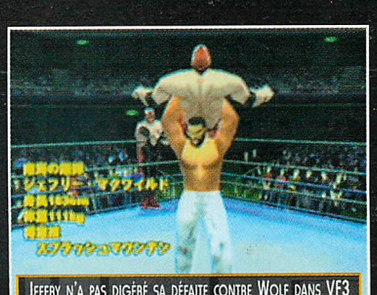


En se dépêchant, il est possible de mettre à deux sur l'adversaire.

mode que le jeu s'avère le plus amusant. Les catcheurs se relaient à tour de rôle sur le ring mais ils peuvent également intervenir en plein combat et s'entraider. Lors d'un tombé, il est possible d'intervenir et de frapper l'adversaire pour dégager son coéquipier d'une prise fatale. Plus fort encore, il est possible de combiner les efforts de ses catcheurs et de faire une prise à deux. Comme vous pouvez le constater, Giant Gram ne manque pas d'atouts. On pourrait juste lui reprocher le manque de « côté spectacle » qui fait la renommée du catch nord-américain. Inutile de chercher un quelconque objet sur les bords du ring, ils sont désespérément vides. Pas la moindre petite chaise pliante pour frapper sournoisement l'adversaire dans le dos. Vous devrez vous contenter de vos pieds et de vos poings. Autre point noir, le jeu étant la conversion d'une borne d'arcade, il n'y a pas

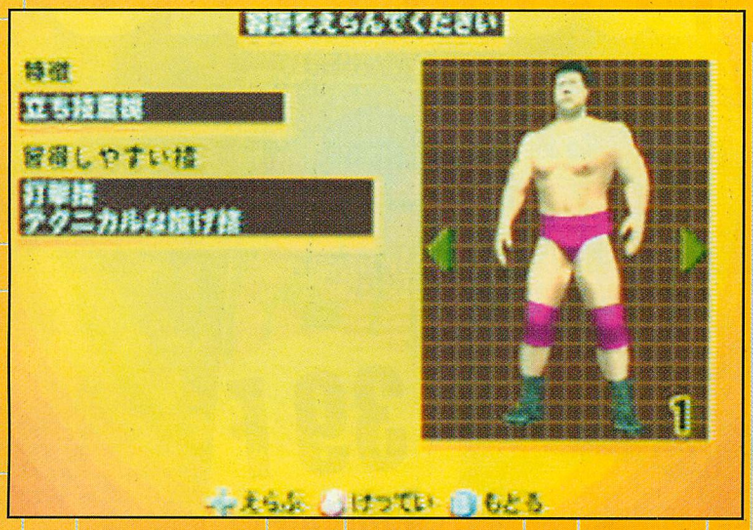
« Les plus audacieux pourront même se risquer à monter sur le troisième pour réaliser un saut de l'ange sur l'adversaire. Vous pourrez le projeter en dehors des cordes et continuer le combat hors du ring »

linge, la prise du sommeil, des clefs au bras, des retournements, aveugler l'adversaire, le DDT, l'étranglement, la prise de l'alligator. Les plus audacieux pourront même se risquer à monter sur la troisième pour réaliser un saut de l'ange sur l'adversaire. Vous pourrez le projeter en dehors des cordes et continuer le combat hors du ring. En plus de tout cela, chaque combattant possède ses propres coups. Certains sont rapides et privilégient les sauts, tandis que d'autres sont de véritables brutes qui vous feront payer cher votre manque d'entraînement. Cela nous amène justement au nombre de modes disponibles dans le jeu. Giant Gram dispose de tout une panoplie d'options destinées à prolonger sa durée de vie. Parmi les plus intéressantes, on peut citer les parties de catch à quatre (un, deux, trois ou quatre joueurs en même temps). C'est d'ailleurs dans ce



Jeffry n'a pas digéré sa défaite contre Wolf dans VF3

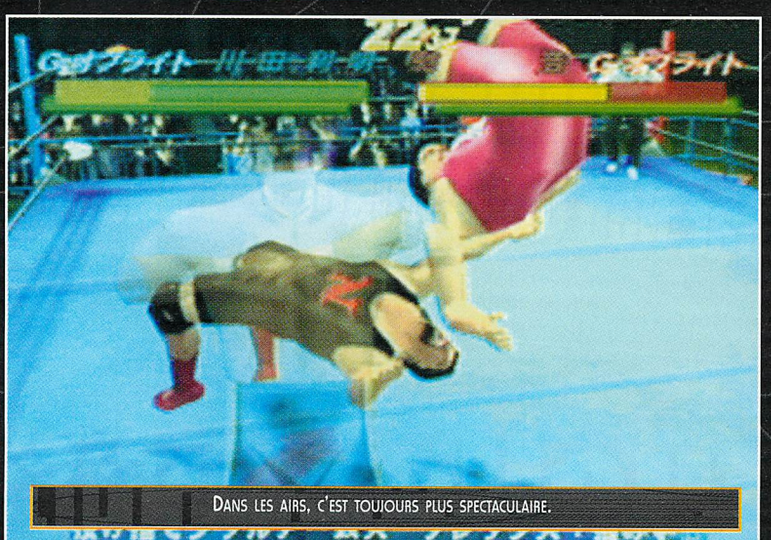
Pour donner une impression de force, certaines prises sont accompagnées d'effets stroboscopiques.



Editing mode

Les bricoleurs du dimanche vont être ravis. Ils vont pouvoir créer de toutes pièces leur catcheur, depuis le nom de ce dernier jusqu'à son aspect physique, sa tenue, ses points forts et ses faiblesses. Tout cela pourra ensuite être sauvegardé dans votre VMU sur 11 blocs. Vous devrez ensuite faire évoluer votre personnage. En le faisant participer à différents combats pour le préparer à affronter toutes les stars de la fédération japonaise en tournoi. Attention aux traumatismes, aux bras et aux jambes cassés. Vous devez être prudent car votre catcheur conservera les séquelles de ses précédents matchs. Lorsque vous jugerez votre petit protégé assez puissant, vous pourrez même insérer votre VMU dans une borne d'arcade pour jouer avec votre personnage grâce à une compatibilité parfaite avec la NAOMI.

« Vous devrez vous contenter de vos pieds et de vos poings. Autre point noir, le jeu étant la conversion d'une borne d'arcade, il n'y a pas la moindre trace d'intro, de fin ou de séquence en images de synthèse. »



Dans les airs, c'est toujours plus spectaculaire.

la moindre trace d'intro, de fin ou de séquence en images de synthèse. Concernant la partie technique, Giant Gram ne souffre pas de défaut majeur. Les textures de peaux sont réalistes et les personnages, sans être ultra-rapides, se déplacent sans aucun problème. Les développeurs de chez Sega auraient juste pu se fouler un minimum en retravaillant les spectateurs autour du ring. Ils font vraiment peine à voir. C'est que c'est du beau sprite ça madame, tout pixelisé, à l'ancienne. On aurait également aimé avoir des déplacements un peu moins raides lors de l'arrivée des personnages sur les rings. Mais je m'arrête là car ce serait donner une fausse idée de Giant Gram, qui est à mon avis toujours le meilleur jeu de catch toutes consoles confondues.

Fred

16 Graphismes

La modélisation des personnages est correcte. On aperçoit de temps en temps quelques polygones qui s'entrecroisent, mais il n'y a rien de bien méchant. Les textures de peau des personnages sont très convainquantes. Dans l'ensemble, il n'y a rien à redire, si ce n'est les spectateurs.

16 Animation

Si l'on met de côté l'animation des personnages lors de leur arrivée sur le ring, l'animation des personnages est bien décomposée. De plus, le jeu est fluide et rapide, alors que demander de plus ?

15 Son

L'ambiance sonore est bien retranscrite. On se croirait dans un vrai stade.

18 Jouabilité

La prise en main est on ne peu plus simple. Il suffit de s'emparer de l'adversaire pour effectuer un nombre incalculable de prises toutes plus réalistes les unes que les autres.

17 Intérêt

Pour définir de l'intérêt de Giant Gram, il suffit de prendre en compte l'ambiance, la vingtaine de personnages, le mode catch à quatre, la possibilité de créer ses personnages, la compatibilité VMU avec le jeu en arcade.

En Conclusion

Pour le premier jeu de catch de Sega sur Dreamcast, Giant Gram est une franche réussite. On s'amuse et Giant Gram est l'occasion de découvrir une autre sorte de jeu de combat. C'est le jeu idéal pour compléter sa collection.

89 %

l'arme absolue

En vente actuellement

Expandable

Amateurs de shoot-them-up à la Commando, Expendable arrive à point nommé pour assouvir tous vos fantasmes de destruction. Si ce genre a connu son heure de gloire dans les années 80, il avait été quelque peu délaissé avec l'apparition de machines spécialisées dans la 3D. C'est donc avec plaisir que je vais vous présenter le premier jeu du genre sur notre console adorée. Armes dévastatrices, explosions à n'en plus finir et niveaux regorgeant d'ennemis font leur grand retour sur la 128 bits pour le plus grand bonheur de joueurs comme moi, qui préfèrent tirer d'abord et réfléchir ensuite !

Fiche Technique

Editeur :	Imagineer
Concepteur :	Rage
Type :	Commando-like futuriste
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	sauvegardes
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	dispo Japon

« Votre mission consiste à éradiquer toute forme de vie menaçant la race humaine. Mais dans la réalité, le jeu se limite plutôt à tirer dans tous les sens pour exploser tout ce qui peut l'être (robots, éléments du décor, machines...). »

Les adaptations de jeux PC vont bon train. On vous l'avait bien dit. Quel rapport avec Expendable ? Eh bien, il s'agit tout simplement d'une conversion PC, ce soft ayant d'abord été développé pour micro-ordinateurs. Cela permet aux concepteurs de réduire les coûts de développement et pour le consommateur, cela se traduit par une sortie quasi-simultanée sur PC et Dreamcast. Mais l'inconvénient est que ces jeux n'utilisent pas totalement le potentiel de la console. Les softs proposés ne sont que de pâles copies de leurs homologues PC, et au final, on se retrouve en présence de productions parfois un peu décevantes pour une console comme la Dreamcast.

Tirer d'abord et réfléchir ensuite

Comme dans tout bon shoot, le scénario vole au ras des pâquerettes. Votre mission consiste à éradiquer toute forme de vie menaçant la race humaine. Mais dans la réalité, le jeu se limite plutôt à tirer dans tous les sens pour exploser tout ce qui peut l'être (robots, éléments du décor, machines...). Vous disposez pour cela d'un large éventail d'armes, plus ou moins destructrices (mitrailleuse, fusil laser, grenades, lance-missiles, etc.) qu'il vous faudra récupérer au long des différents lieux visités. Même si dans certaines salles vous serez amenés à libérer des otages ou à trouver quelques interrupteurs, Expendable ne fait pas dans la finesse. L'action y est frénétique, les ennemis agressifs et les niveaux nombreux. Bref, on retrouve bien les ingrédients indispensables à tout jeu à la Commando. Malheureusement, cela ne suffit pas à faire d'Expendable un jeu prenant. Passés les premiers tableaux, le jeu devient vite répétitif et malgré la possibilité de jouer à deux simultanément en coopération, le plaisir disparaît peu à peu. C'est vraiment dommage, car le challenge est relevé (difficulté croissante et faible nombre de crédits disponibles) et la réalisation générale suffisamment soignée pour faire d'Expendable un hit potentiel.

POUR UNE FOIS QU'UN JEU DREAMCAST PROPOSE UNE INTRO EN IMAGES DE SYNTHÈSE, IL FAUT LE SIGNALER.

avis

Expendable est un petit jeu de commando plutôt sympathique qui séduira tous les amateurs d'effets pyrotechniques spectaculaires. Dommage que le personnage ne puisse qu'avancer et tirer. Quelques passages de plates-formes auraient pu améliorer l'intérêt global du jeu. Enfin, à deux on s'amuse beaucoup et c'est bien là l'essentiel pour ce genre de titre.

Alex

ON SE CROIRAIT EN PLEIN FEU D'ARTIFICE DU 14 JUILLET.

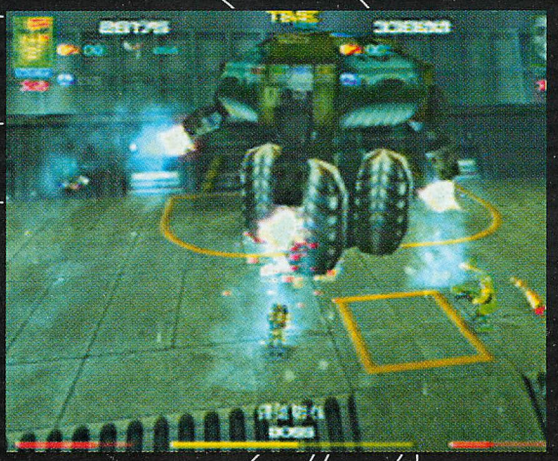
Une visée laser qui ne sert à rien puisqu'elle ne permet pas d'ajuster mieux ses tirs : merci du cadeau !

Pour ne pas vous perdre, suivez les flèches de Bison Futé.

Un jeu excellent jeu... PC

La première constatation que l'on fait en regardant le jeu tourner, c'est que ça pète de partout. C'est comme si les gars de Rage nous avaient piqué notre Will' (ndr: notre infographiste maison) et l'avaient reproduit génétiquement en milliers d'exemplaires avant de les introduire dans leur jeu. Il faut dire que le Will' a une fâcheuse tendance à ingurgiter toutes sortes d'aliments étranges que son pauvre estomac a bien du mal à supporter. L'animal nous gratifie donc régulièrement de petits lâchers de gaz qui pourraient faire croire qu'une guerre chimique se déroule dans nos locaux... Les effets pyrotechniques alliés à une modélisation 3D de belle facture font d'Expendable un titre plaisant à regarder, même si on aurait souhaité un peu plus de variété dans le choix des couleurs et des textures. Et pourtant, on ne peut s'empêcher d'éprouver un arrière-goût de déception. C'est beau, oui, mais on a vu mieux ailleurs. La maniabilité est bonne, cependant il reste certains défauts (caméras, difficultés pour viser avec précision...). La durée de vie est suffisante (17 niveaux), mais on se lasse du jeu assez vite. Le principal défaut d'Expendable est, en fait, d'être un excellent shoot-them-up PC! La simple conversion d'un bon jeu PC ne suffit pas toujours à assurer son succès sur console (ndr: souvenez-vous de Redline Racer), et c'est malheureusement le cas ici.

Vincent



Quelle plaie, ces boss !

Que serait un shoot-them-up sans quelques boss de fin de niveau ? Ceux d'Expendable sont relativement variés et impressionnants. Et même s'ils ne sont pas nombreux, ils vous donneront cependant pas mal de fil à retordre. Alors, gare à vos crédits et pensez à utiliser le décor pour vous mettre à couvert.

14 Graphismes

Sans être exceptionnels, les graphismes en 3D demeurent acceptables. Seul petit regret, les niveaux manquent cruellement de variété. En revanche, il n'y a rien à redire sur les effets pyrotechniques. C'est le 14 juillet tout au long du jeu !

15 Animation

Hormis quelques petits ralentissements de temps à autre, l'animation est de qualité.

16 Son

Si les bruitages restent assez conventionnels pour ce genre de jeu (armes, cris...), les musiques, en revanche, figurent parmi les plus agréables du moment (pour un shoot !).

14 Jouabilité

La possibilité de jouer au stick ou à la croix devrait permettre à tous les joueurs de s'y retrouver. Merci aussi aux développeurs d'avoir pensé aux déplacements latéraux et au mode 2 joueurs ! Les vues, par contre, ne sont pas toutes bien choisies...

13 Intérêt

Avec ses 17 niveaux, son mode 2 joueurs et son challenge relevé, vous ne lâcherez pas le pad de sitôt... à moins que l'aspect répétitif n'ait raison de votre patience avant !

En Conclusion

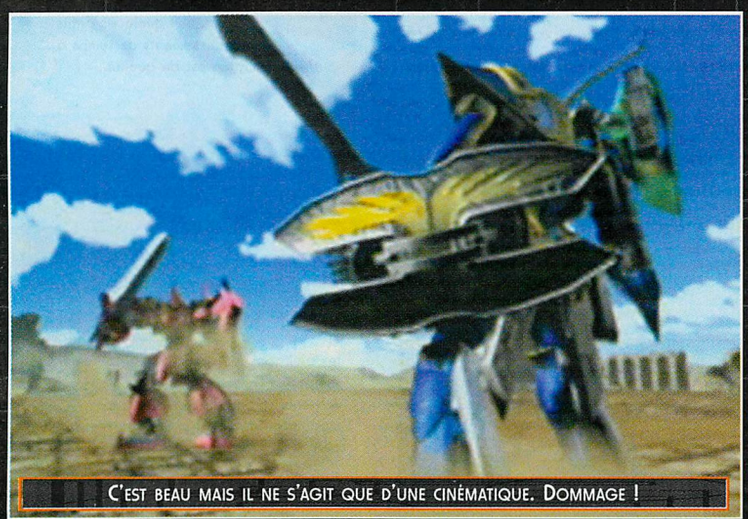
Malgré toute la puissance de la console, on ne peut que constater qu'Expendable -sans être un mauvais jeu pour autant- est bien loin des meilleures productions actuelles (One, Apocalypse...). L'achat n'est donc pas indispensable, à moins d'être collectionneur ou fortuné...

79 %

TESTS

Frame Gride

Spécialement destiné aux petits Japonais amateurs de robots de combats, Frame Gride séduira peut-être les possesseurs de Dreamcast fondus de japanimation. S'il ne brille pas par son intérêt, sa réalisation correcte et son mélange RPG-combats de Mechas en font un titre original.



C'EST BEAU MAIS IL NE S'AGIT QUE D'UNE CINÉMATIQUE. DOMMAGE !

«Bien qu'il soit réservé à un public assez restreint, Frame Gride n'est pas pour autant un mauvais jeu»

LE SPLIT VERTICAL N'OFFRE PAS UNE VISIBILITÉ SUFFISANTE POUR S'ÉCLATER.

Des Mechas qui s'affrontent en pleine époque médiévale, il n'y a bien que les Japonais pour nous inventer un truc pareil ! Tout commence comme un RPG : il vous faut répondre à plusieurs questionnaires à choix multiples pour créer votre robot de combat. Le hic, c'est que comme tout est en japonais, on répond au hasard et on ne sait donc pas à quoi va ressembler l'engin. Mais ce n'est pas si important dans la mesure où il sera possible, ultérieurement, d'effectuer des modifications sur le Mecha. Ceci expliquant le nom de Frame Gride qui désigne plus ou moins un «squelette de robot «.

C'est l'histoire d'un Mecha...

Une fois le Mecha de base créé, il ne reste plus qu'à se lancer dans le premier affrontement. Ceux qui connaissent Virtual ne seront pas trop dépaysés puisque tout ce déroule de manière identique. Les robots peuvent se déplacer sur toute l'aire de combat et disposent chacun d'un boost leur permettant de voler ou avancer rapidement, d'une arme à

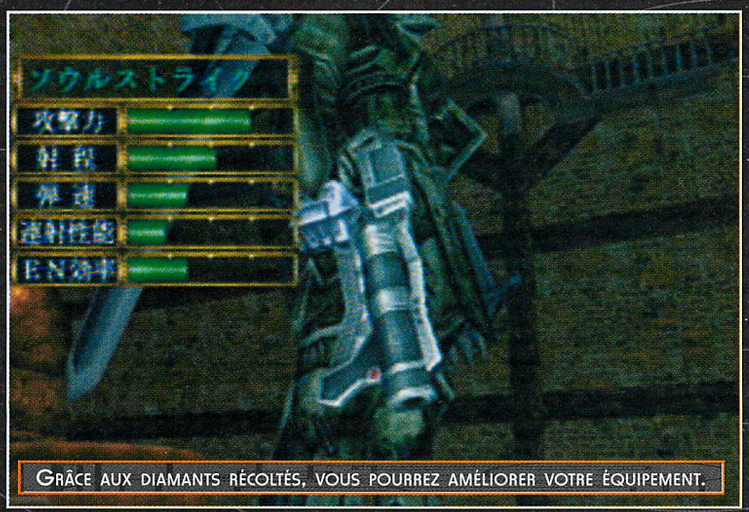
QUAND ÇA DEVIENT TROP DANGEREUX, UNE SEULE SOLUTION : LA FUITE !

feu utile pour le combat à distance, d'une arme blanche pour le corps-à-corps et d'un coup spécial extrêmement dévastateur. Bref, de quoi s'en mettre plein la tronche le plus simplement du monde. Une fois l'adversaire battu, vous récupérez différents diamants. Et c'est là que Frame Gride devient intéressant puisqu'en utilisant ces gemmes, vous allez accéder à un équipement plus performant. Chaque partie de votre robot est modifiable, de la tête aux pieds, et il vous en coûtera un bon nombre de pierres précieuses pour obtenir les plus performantes. Alors que les jeux de baston classiques se terminent dès que le combat est perdu, dans Frame Gride il est possible de retourner sur n'importe quelle aire d'affrontement pour récupérer les diamants manquants et améliorer son Mecha en conséquence.

Moyen et lassant : le duo gagnant !

Bien qu'il soit réservé à un public assez restreint, Frame Gride n'est pas pour autant un mauvais jeu. Sa réalisation reste correcte, même si la Dreamcast peut faire beaucoup mieux comme nous l'on prouvé certains éditeurs (ndr : qui a dit Namco ?) La modélisation des Mechas est excellente mais les décors ne bénéficient pas de la même richesse et on se croirait presque devant ceux de Seventh Cross, vides et pas toujours très jolis. L'animation est bonne et les musiques agréables. Bref, techniquement Frame Gride se maintient dans la moyenne des jeux actuels. Son principal défaut est d'être rapidement répétitif. A moins d'être un fan irréductible de Goldorak et de ses petits copains, on lâchera vite l'affaire. Heureusement, la présence d'un mode 2 joueurs permet d'augmenter un peu la durée de vie du produit. Mais à bien y réfléchir, malgré son mélange original RPG-baston, Frame Gride est loin de faire le poids face aux ténors du genre (SoulCalibur, Street Fighter Zero 3, Marvel vs Capcom). Et si vous êtes vraiment amateur de robots de combat, je vous conseille de vous tourner plutôt vers un Gundam (testé ce mois-ci) plus intéressant grâce à ses différentes missions.

Vincent



GRÂCE AUX DIAMANTS RÉCOLTÉS, VOUS POURREZ AMÉLIORER VOTRE ÉQUIPEMENT.

avis

J'attendais beaucoup de Frame Gride. J'attendais un jeu capable de me faire éprouver les mêmes sensations que le Virtual On de la Saturn, et c'est raté ! Les graphismes sont agréables et l'animation plutôt rapide, mais une vilaine jouabilité et un nombre de coups assez limité viennent gâcher ce tableau prometteur. Si vous êtes collectionneur de jeux de robots, essayez plutôt Gundam. Sinon, passez votre chemin, votre portefeuille vous en sera reconnaissant !

Alex

15 Graphismes

Les Mechas sont très bien modélisés et les effets spéciaux, superbes. Malheureusement, les décors sont loin d'être aussi réussis.

16 Animation

Aucun reproche à faire de ce côté-là. Tout est bien fluide comme il faut.

15 Son

Les musiques et bruitages s'en sortent plutôt bien pour ce type de jeu. Le mélange médiéval/techno n'est pas déplaisant.

13 Jouabilité

Toute la manette est utilisée mais cela ne pose pas de problème particulier de prise en main. En revanche, certains mouvements de caméras nuisent aux combats et ça énerve assez vite.

12 Intérêt

Répétitif et lassant, Frame Gride ne vous tiendra en haleine que quelques jours, tout au plus. Et ce, malgré le mode 2 joueurs.

En Conclusion

Réservé à un public restreint, Frame Gride est de surcroît assez vite répétitif. Mieux vaut donc se tourner vers un Gundam plus complexe à prendre en main mais beaucoup plus riche et plus intéressant sur la durée.

72 %

Gundam

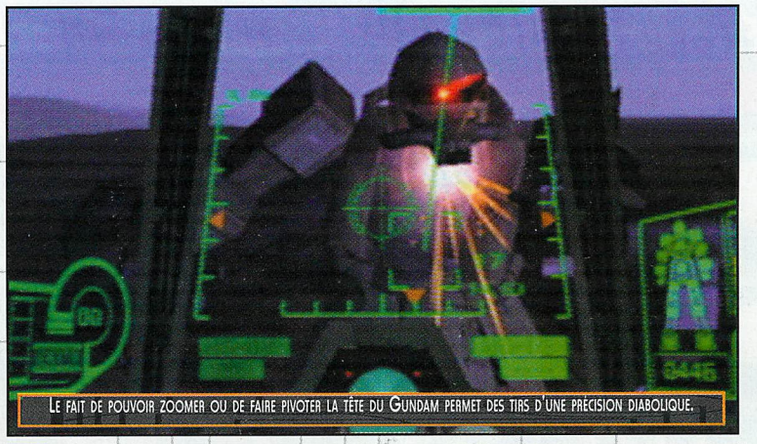
Il ne manquait qu'un grand événement pour saluer l'arrivée de la saga des Mobile Suit Gundam sur Dreamcast. Pourquoi ? Pour fêter dignement le vingtième anniversaire de cette série qui révolutionna l'univers de la science-fiction nippone lors de sa première diffusion le 7 avril 1979 sous le nom de «Kidô senshi Gundam». Dommage que ce grand nom de la japanimation (au même titre que Mazinger Z ou Macross) ne soit jamais venu faire un tour en France !

Les objectifs au sol vous obligeront à utiliser le stick analogique pour faire pivoter la tête du robot vers le bas.

Lorsqu'une poussée démographique trop importante au XXIe siècle oblige le gouvernement fédéral terrien à installer une grande partie de la population dans de gigantesques colonies spatiales, c'est le destin de l'humanité qui se met inexorablement en marche. Une nouvelle ère commence, celle de l'Universal Century (UC). Gundam : Rise from the Ashes débute en UC 0079, au moment où la colonie dictatoriale du Duché de Zion déclare la guerre au gouvernement fédéral. Cette guerre meurtrière mettra la Terre à feu et à sang et sera connue sous le nom de «Guerre d'Un An». Dans le jeu, vous dirigerez le Master Pierce Rayer (un grand pilote au service du gouvernement fédéral) et son unité. Leurs aventures commencent le 23 novembre UC 0079, soit peu de temps après le début de la série télévisée originale dont l'histoire débutait en septembre UC 0079. Vous pourrez ainsi revivre les deux derniers mois de ce premier conflit opposant des robots géants. En route pour l'aventure !

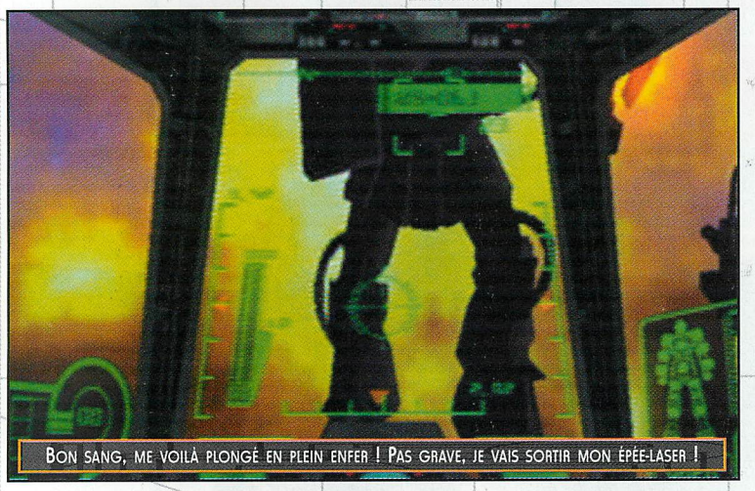
Un gramme de tactique dans un monde de combats

On aurait pu s'attendre à un shoot'em up ou à un jeu de combat avec pour thème un univers de robots, mais non ! Bandai a décidé de proposer un titre riche à même de satisfaire aussi bien les fans de la série que les joueurs confirmés. Au démarrage, vous vous trouvez devant une interface graphique qui vous donne accès au briefing, au garage, à la sauvegarde et aux missions. Le briefing présente la mission à travers des petites vidéos et des images fixes des objectifs. Même s'ils sont en japonais, prenez le temps de les regarder. Le garage permet de choisir l'équipement de son Gundam et de son unité (le type de robot, le bouclier, l'arme principale et l'arme secondaire). Lorsque la mission débute, vous devez envoyer un engin de reconnaissance (généralement l'»Oasis») pour repérer les targets. Activez ensuite la carte à l'aide du bouton Start. Cet écran vous permet grâce au deuxième icône de donner des ordres à votre unité (les Fangs). Ensuite, concentrez vos attaques sur les targets et non sur les robots ennemis, sinon vous courez droit au désastre.



LE FAIT DE POUVOIR ZOOMER OU DE FAIRE PIVOTER LA TÊTE DU GUNDAM PERMET DES TIRS D'UNE PRÉCISION DIABOLIQUE.

«Outre une maniabilité des plus lourdes et des briefings en japonais, je ne peux que signaler l'énorme difficulté des missions»



BON SANG, ME VOILÀ PLONGÉ EN PLEIN ENFER ! PAS GRAVE, JE VAIS SORTIR MON ÉPÉE-LASER !

Un jeu de spécialiste

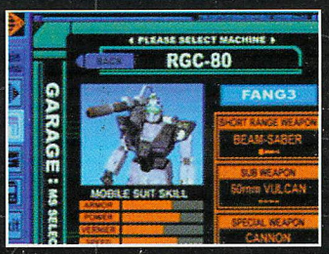
Comme vous pouvez le constater à mes explications, le jeu n'est pas facile à dompter. Outre une maniabilité des plus lourdes et des briefings en japonais, je ne peux que signaler l'énorme difficulté des missions. Il vaut mieux commencer en niveau Easy si on veut espérer atteindre la fin du jeu. Néanmoins, si vous aimez les ambiances prenantes et les simulations futuristes permettant quelques choix tactiques utiles, vous pourriez bien craquer pour ce premier volet de la saga Gundam sur Dreamcast. Rassurez-vous, de toutes façons, ce titre se vendra très bien au Japon puisqu'il sort pour le vingtième anniversaire de la célèbre série télévisée de 1979.

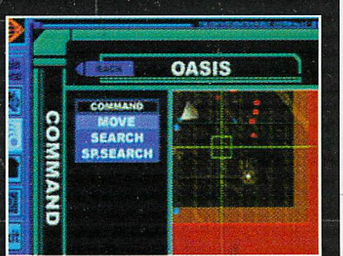
Alex

Les missions

Voici quelques conseils utiles pour bien progresser dans Gundam :

1- regardez attentivement le briefing.
2- choisissez les armes de robot en vous rendant au garage.
3- envoyez l'engin de reconnaissance via le menu accessible à l'aide du bouton Start.
4- Déplacez les membres de votre unité et placez-les en couverture face aux robots ennemis.
5- Détruisez en priorité les Targets rouges découverts par l'engin de reconnaissance.
6- consultez souvent la carte du terrain.
7- pensez à jeter un coup d'oeil sur l'icône représentant la mission pour savoir comment cette dernière évolue.
8- utilisez le zoom (bouton Y) pour attaquer les robots adverses à distance
9- en combat rapproché, activez le lock et l'épée-laser à l'aide du bouton B.





14 Graphismes

Les mechas sont toujours aussi bien réalisés, avec un grand luxe de détails. Dommage que les décors n'aient pas eu droit à autant d'attention de la part des programmeurs. Ils sont relativement vides et doivent, de plus, supporter un brouillard des plus disgracieux. Les explosions sont assez belles.

14 Animation

Encore une fois, ce sont les robots qui ont eu droit à toutes les attentions. Ils bougent de façon réaliste et donnent droit à des combats agréables à l'oeil. L'animation est rapide, mais pas forcément fluide.

16 Son

Les fans seront heureux de retrouver d'excellentes mélodies collant parfaitement aux missions du jeu. Les bruitages sont convaincants. Bandai a même pensé à rajouter de nombreuses voix digitalisées (malheureusement en japonais !).

11 Jouabilité

La prise en main n'est pas des plus évidentes. Tous les boutons du pad sont utilisés et il n'est pas rare d'avoir à en mobiliser plusieurs en même temps. En fait, le robot est aussi complexe à manier que ceux d'un Iron Soldier sur Jaguar (qui était une référence dans le genre).

15 Intérêt

La note aurait pu être plus élevée si la série était connue en France ou si les dialogues n'étaient pas en japonais. Les objectifs des missions étant peu clairs, la difficulté en devient diabolique. Les missions sont nombreuses et le mélange wargame/simulation des plus réussis. Vous en aurez pour un moment à maîtriser votre Gundam.

En Conclusion

Il faut bien le reconnaître, Gundam est un jeu typiquement japonais. Il est très intéressant, particulièrement riche, mais extrêmement dur à appréhender pour un occidental. La réalisation est bonne et grâce à une ambiance des plus prenantes, les amateurs d'import pourraient bien craquer. A essayer pour s'en faire une bonne idée !

75 %

NOUVEAU

LES SOLUCES COMPLETES DE SOUL REAVER, TOMB RAIDER 1, 2 ET 3

100 % PLAYSTATION

SOS PLAY

N°2 - Octobre/Novembre 1999 - 35 F

SOUL REAVER

50 pages de soluce complète

TOMB RAIDER I, II, III

Les Soluces complètes

avec + 2000 photos pour vous guider pas à pas

EN VENTE LE 24 SEPTEMBRE 1999

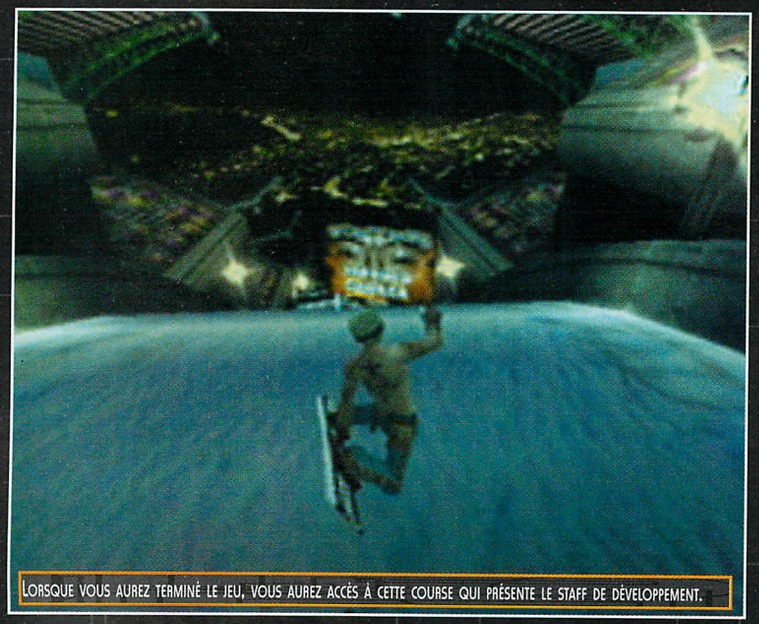
Cool Boarders Burrrn !

La position de Sega est claire. Le cœur de cible de la Dreamcast se situe entre 20 et 35 ans. Afin de séduire cette tranche d'âge, Sega, comme les éditeurs, se prépare à sortir un grand nombre de simulations et de jeux de sports. Au Japon, on trouve déjà des courses de voitures, de motos, bientôt de bateaux, il ne restait plus pour que le tableau soit complet, à développer un jeu de surf. C'est UEP Systems qui a été choisi pour effectuer cette lourde tâche. Remarquez, ils n'en sont pas à leur premier coup d'essai puisque UEP Systems n'est autre que l'équipe qui est à l'origine de la série des Cool Boarders sur Playstation. Rien d'étonnant donc à ce que le premier jeu de surf sur Dreamcast s'appelle Cool Boarders Burrrn.

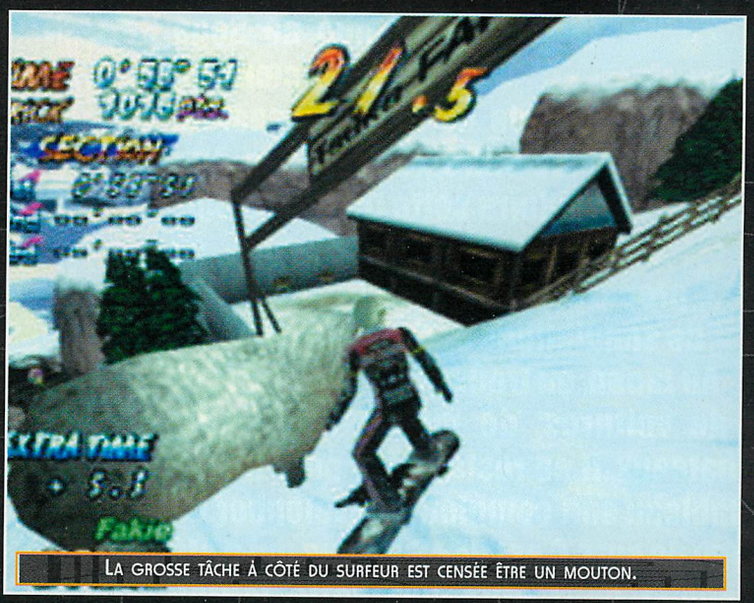
Fiche Technique

Editeur :	UEP Systems
Développeur :	UEP Systems
Genre :	Snowboard
Nb de joueurs :	1 à 2
VM :	Sauvegarde
Puru Puru Pack :	oui
Sortie prévue :	Dispo Japon

TESTS



LORSQUE VOUS AUREZ TERMINÉ LE JEU, VOUS AUREZ ACCÈS À CETTE COURSE QUI PRÉSENTE LE STAFF DE DÉVELOPPEMENT.



LA GROSSE TÂCHE À CÔTÉ DU SURFEUR EST CENSÉE ÊTRE UN MOUTON.

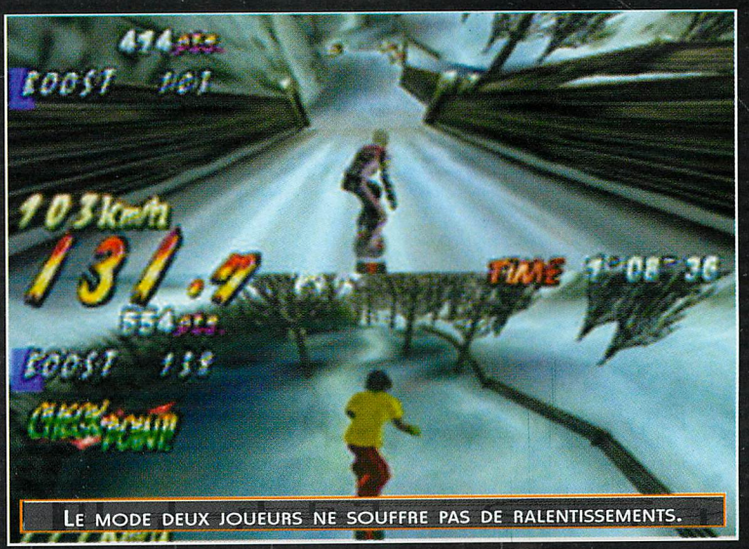
«Les pistes ressemblent plus à un parcours du combattant qu'à un véritable flanc de montagne. D'ailleurs, il n'est pas rare que vous soyez amenés à glisser sur autre chose que des pistes enneigées. L'une d'entre elles pourra très bien débuter en haut d'une montagne, se poursuivre sur une autoroute et finir dans une caverne de glace. C'est d'ailleurs une des grandes forces de CBB.»

Cool Boarders Burrrn est en tous points fidèle à l'esprit des Cool Boarders sur Playstation. Elle reprend le schéma de ces prédécesseurs. CBB se partage entre les descentes effrénées et les figures dans les half pipes. Le jeu comprend cinq pistes de base ainsi que deux Half-pipes. Dans un cas comme dans l'autre, les développeurs ont mis l'accent sur le côté fun. Les pistes ressemblent plus à un parcours du combattant qu'à un véritable flanc de montagne. D'ailleurs, il n'est pas rare que vous soyez amenés à glisser sur autre chose que des pistes enneigées. L'une d'entre elles pourra très bien débuter en haut d'une montagne, se poursuivre sur une autoroute et finir dans une caverne de glace. C'est d'ailleurs une des grandes forces de CBB.

Des surfeurs cascadeurs

Les niveaux sortent vraiment de l'ordinaire. Vous aurez par exemple le loisir de dévaler une rivière gelée ou encore de faire une course mortelle avec un train. En fait, il ne faut jamais relâcher son attention. Les descentes sont remplies de pièges fatals pour le chronomètre : crevasses, précipices, cascades et virages serrés. Grâce à cette diversité, les pistes ne sont jamais monotones. Ceci compense également le fait qu'il n'y ait pas de concurrent. Mais ne

Même sur Dreamcast, les figures restent un grand classique de Cool Boarders.



Le mode deux joueurs ne souffre pas de ralentissements.

vous inquiétez pas, il y a toujours quelque chose pour vous surprendre, à l'image des nombreux stalactites qui se décrochent sur votre passage ou des ponts de glace qui s'effondrent sous votre poids. Ne vous fiez pas aux apparences, s'il est vrai que CCB est très éloigné de la simulation de surf pure et dure, les développeurs ont tout de même intégré dans le jeu quelques notions et paramètres qu'il est indispensable de respecter pour battre les meilleurs temps et ainsi débloquer de nouvelles courses. Le plus important est de choisir le rider et la planche le mieux adapté à la descente. Il faut ensuite jouer avec les quarts pour passer sans encombres les dénivelés des pistes. Certaines d'entre elles sont très techniques et il est fortement recommandé de faire un tour de repérage avant de commencer. En fait, pour arriver sain et sauf sur la ligne d'arrivée, il faut connaître les moindres recoins des tracés.

Techniquement parlant

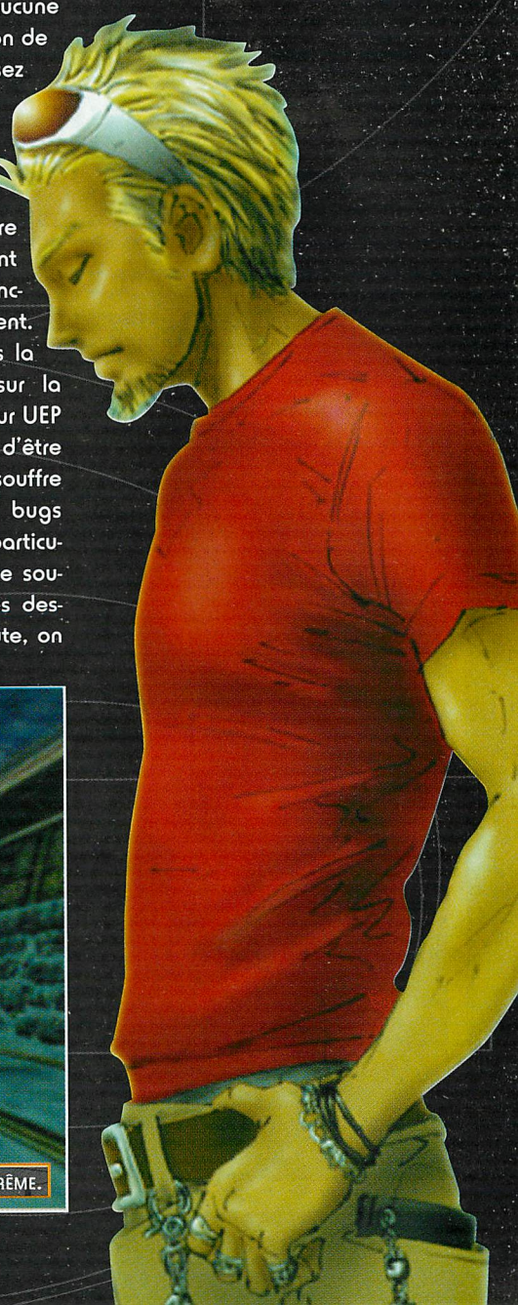
Le moins que l'on puisse dire, c'est que CBB est graphiquement très réussi. Les décors sont travaillés et on ne remarque aucune trace de clipping. L'impression de vitesse est quant à elle assez bonne. Elle est loin d'atteindre des sommets mais les sensations sont bien retranscrites. Il ne faut surtout pas se fier à la première course. Les descentes sont plus ou moins rapides en fonction des types de revêtement. Le surfeur sera ralenti dans la poudreuse et accélérera sur la glace. Malheureusement pour UEP Systems, le tableau est loin d'être totalement parfait. CBB souffre encore de quelques bugs gênants. Les pistes étant particulièrement travaillées, il arrive souvent que lors des premières descentes, à la suite d'une chute, on

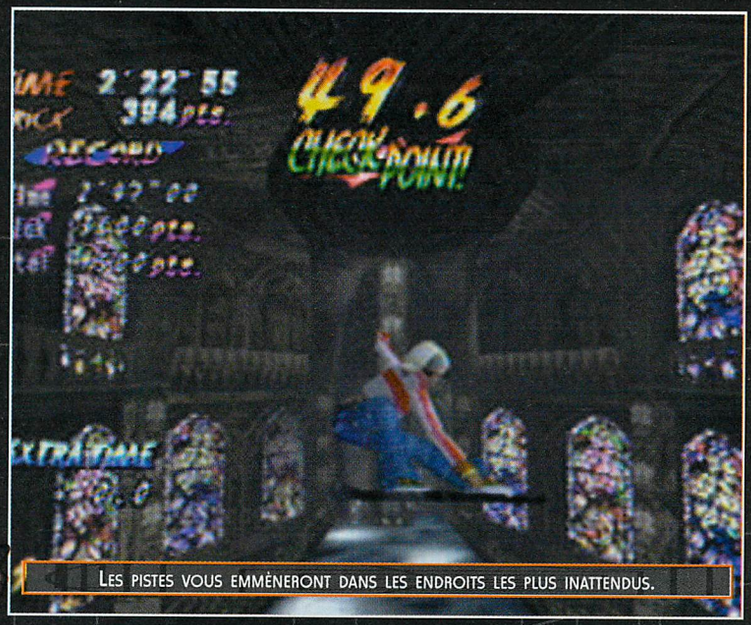
Dans ce passage, vous êtes poursuivi par un train. La tension est extrême.

Avis

CoolBoarders Burrrn est un très bon jeu de glisse dont le principal défaut est de ne proposer aucun concurrent. C'est dommage car le titre est extrêmement fun et la réalisation honorable. Si l'ambiance futuriste ne vous rebute pas, je vous conseillerai donc de vous tourner plutôt vers le superbe TrickStyle.

Vincent





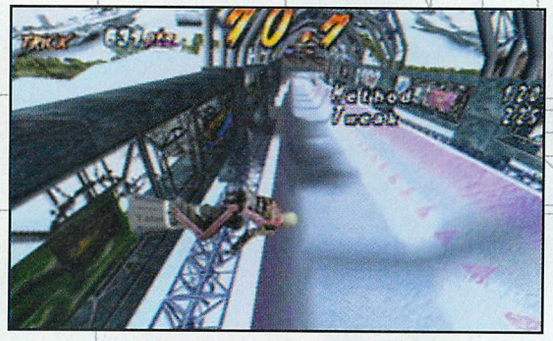
LES PISTES VOUS EMMÈNERONT DANS LES ENDROITS LES PLUS INATTENDUS.

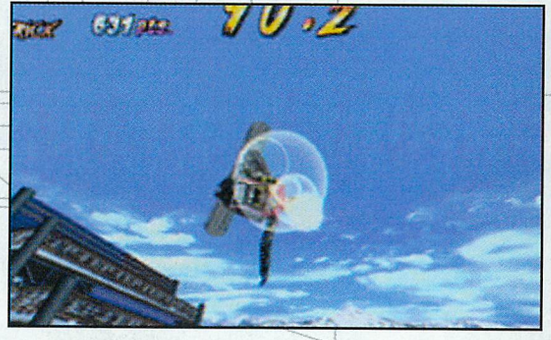
se retrouve bloqué par un obstacle. On perd au minimum une dizaine de secondes avant de pouvoir se dégager. Autant vous dire qu'il est inutile de continuer la course dans ces conditions. Après un bref repérage, il ne devrait plus y avoir aucun problème. Cool Boarders Burrrn est une bonne surprise. Décevant lors de sa présentation à l'E3, les concepteurs d'UEP Systems se sont démenés pour réaliser un premier jeu de snowboard à la hauteur de la Dreamcast.

Fred

Le free-style !

Il n'y a pas de surf des neiges sans free-style. Comme dans tous les Cool Boarders, cette version Dreamcast possède ses half-pipes. CBB dispose de deux types de tubes. Le premier est assez classique. Il vous faudra juste réaliser des enchaînements de figures pour gagner le plus de points possible. Le second half pipe est plus original. Compte tenu de son tracé et de sa longueur, il s'apparente presque à une course. Des dénivelés et des obstacles ont été placés sur le parcours pour vous ralentir.





16 Graphismes

Les décors sont nettement plus beaux que les personnages. On ne peut pas non plus ne pas parler de la qualité esthétique des moutons qui gambadent sur la première piste du jeu.

14 Animation

Le jeu souffre de quelques ralentissements mais dans l'ensemble cela ne pose pas de problème.

17 Son

Moi, j'aime ! Il y en a d'autres que la musique horripile. Chaque perso possède son thème musical.

16 Jouabilité

Les personnages répondent sans aucun problème à vos injonctions. Il faut juste connaître les circuits par cœur pour ne pas être surpris par quelques bugs fatals.

16 Intérêt

La durée de vie n'est pas très longue. Il n'y a que cinq courses, plus une bonus, et deux tubes. On peut également lui reprocher l'absence de concurrents.

En Conclusion

Malgré ses défauts, Cool Boarder Burrrn se révèle agréable à jouer. Le côté fun du jeu l'emporte sur tout le reste.

89 %

LE SEUL MAGASIN «TOUT CINÉMA» DE LA RIVE GAUCHE

ARRIVAGE HEBDOMADAIRE IMPORT USA/GB/JAPON

Album
CINÉMA

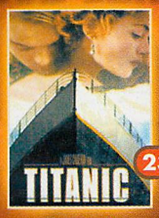
ACHAT ET VENTE DE DVD ET LD D'OCCASION

LD NTSC

SAVING PRIVATE RYAN
LD NTSC LTBX 5.1
275 F.

THIN RED LINE
LD NTSC LTBX 5.1
275 F.

DVD ZONE 2



TITANIC
DVD VF/5.1
239 F.

LAS VEGAS PARANO
DVD VF/VOSTF
199 F.

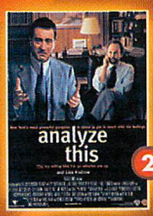
LE SIXIÈME SENS
DVD VF/VOSTF
189 F.

LA FIÈVRE DE LAURE
DVD X VF
239 F.

DVD ZONE 1/ALL

IDLE HANDS
DVD VO/CC/5.1
229 F.

GO
DVD VO/CC/5.1
229 F.



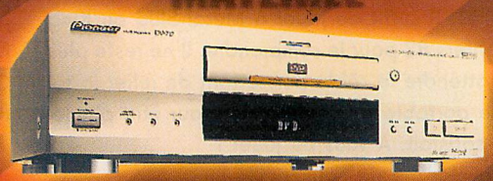
ANALYZE THIS
DVD VO/CC/5.1
229 F.

THE CORRUPTOR
DVD VO/CC/5.1
199 F.

FULL CONTACT
DVD VOSTA/5.1
289 F.

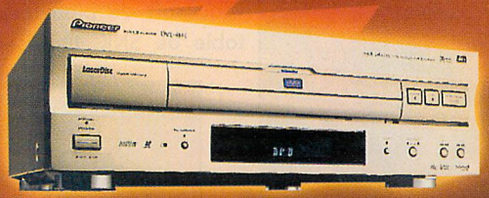
MATRIX
DVD VO/CC/5.1
PRIX NEWS

MATERIEL



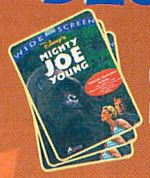
LECTEUR PIONEER 717
MULTIZONES/MULTISTANDARDS
AVEC 1 DVD AU CHOIX
5990 F.

LECTEUR TOSHIBA 2109
MULTIZONES/
MULTISTANDARDS
3490 F.



LECTEUR PIONEER 919
MULTIZONES/MULTISTANDARDS
COMBI' LD/DVD/VCD/CD
AVEC 1 DVD ET 1 LD AU CHOIX
7990 F.

A PARTIR DU 15 SEPTEMBRE
DESTOCKAGE DVD
ZONE 1 ET 2 :
200 TITRES
DE 99 F. À 169 F.



Album
7, rue Dante 75005 Paris
Tél.: 01 43 25 54 76 Fax : 01 43 25 82 70

ALBUM SUR INTERNET : http:www.album.fr

Du lundi au samedi de 10 heures à 20 heures.

CATALOGUE VPC DISPONIBLE CONTRE 3 TIMBRES À 3 F. (mise à jour bimestrielle)

LES PRIX ET DÉLAIS INDIQUÉS SUR CETTE PAGE NE SONT PAS CONTRACTUELS ET SONT SUSCEPTIBLES DE CHANGER SANS PRÉAVIS.

NEO GEO POCKET COULEUR

C'EST OFFICIEL !

En oui, la Neo Geo Pocket Couleur est enfin distribuée officiellement en France par SNK Corporation au prix de 549 frs (prix conseillé pour les FNAC, Virgin Megastore et autres grandes surfaces). Sachez qu'une dizaine de jeux sont déjà disponibles à des prix allant de 199 à 249 f

Alex

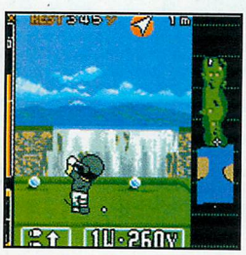
Certains sont d'une grande qualité et surpassent nettement les productions Game Boy Couleur habituelles. Il suffit de jouer à Metal Slug ou King of Fighters R2 pour le comprendre. Il ne reste plus qu'à attendre le câble permettant de relier la fameuse portable à la Dreamcast pour être pleinement satisfait. A vous de jouer !
Une avalanche de nouveautés !
C'est plus d'une trentaine d'entre elles qui devraient débarquer sur NPC Couleur avant la fin de l'année. Parmi ces dernières, on citera Dive Alert : Burn, Dive Alert : Rebecca (des jeux de sous-marins), Professional Baseball, Mortal Kombat, NBA Hang Time, NFL Blitz, Coolboarders, Megaman Pocket, Sakura Taisen et Pocket Fishing. De son côté, SNK annonce deux jeux différents appelés SNK Vs. Capcom (un jeu de cartes et un beat'em up) et un épisode de Last Blade. Les possesseurs de NPC Couleur ne devraient donc pas regretter leur achat.

SONIC DÉBARQUE CHEZ SNK

La grosse surprise du moment pour la Neo Geo Pocket Couleur, c'est certainement l'arrivée du célèbre hérisson bleu. Eh oui, la mascotte de Sega sera la vedette d'un nouveau soft de plate-forme pour la portable de SNK. Il ressemble beaucoup aux épisodes sortis sur la Master System. La vitesse est grande et on ne s'ennuie pas un instant à manipuler Sonic dans une multitude de tableaux aux décors enchanteurs. Ce titre est prévu pour la fin de l'année au Japon.

BIG TOURNAMENT GOLF

Meilleur que Tiger Woods ?

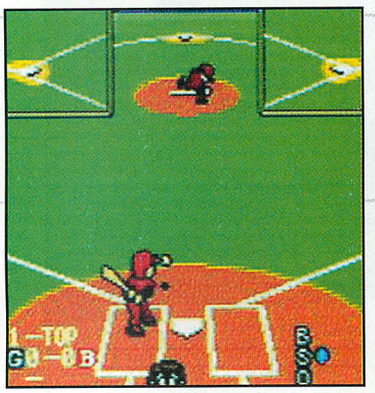


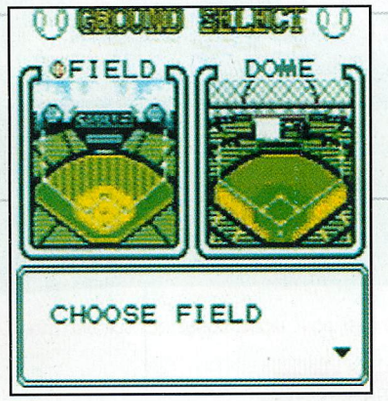
Après le football, le base-ball et le tennis, voici venir le golf. Pourvu de graphismes très mignons, ce jeu de golf surprend par son étonnante prise en main. Pas besoin d'être un expert du green pour s'amuser. La cartouche contient tout ce qu'il faut pour passer un bon moment : un parcours de 18 trous, plusieurs clubs et la gestion des intempéries. Je ne dis pas qu'au bout d'une semaine vous jouerez encore à Big Tournament Golf, mais bon... Essayez-le si vous pouvez !

Genre : Sport
Note : 7/10

BASEBALL STAR

Le roi de la batte





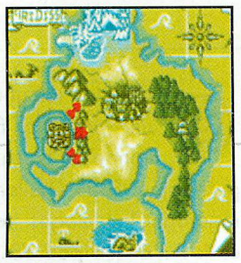
Le base-ball débarque en force sur NPC Couleur grâce à SNK. Vous aurez le choix entre 12 équipes aux caractéristiques très différentes. Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez toujours en créer une dans l'Edit Mode. Vous pourrez choisir une stratégie spécifique avant chaque match. Chaque rencontre fera progresser les caractéristiques de votre équipe. Si vous possédez un cable-link, vous pourrez jouer à 2. Techniquement excellent, Baseball Stars plaira sûrement aux amateurs de ce genre de sport.

Genre : Sport
Note : 7,5/10

BIO MOTOR UNITRON

Le tournoi des robots géants

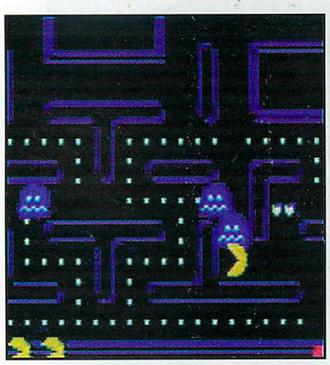
Il n'aura pas fallu attendre longtemps pour voir débarquer un RPG sur NPC Couleur. Dans celui-ci, vous dirigerez une équipe composée d'un pilote de robot et d'un ingénieur choisis parmi 5 espèces (humains, elfes, lézards...) qui devront participer au tournoi des Unitron Masters. Le jeu alterne les phases de dialogues et les phases d'exploration. Les combats mettent en évidence un système de magies basé sur les éléments (eau, terre...). Avec sa bonne durée de vie, son ambiance rigolote et son gameplay impeccable (les textes sont en anglais !), ce titre est vraiment bon.

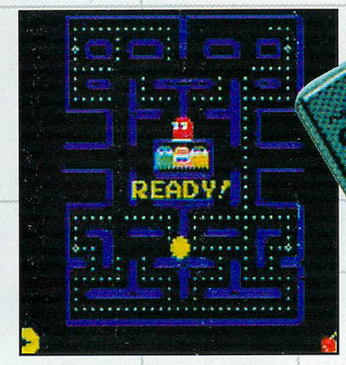


Genre : Sport
Note : 7,5/10

PAC MAN

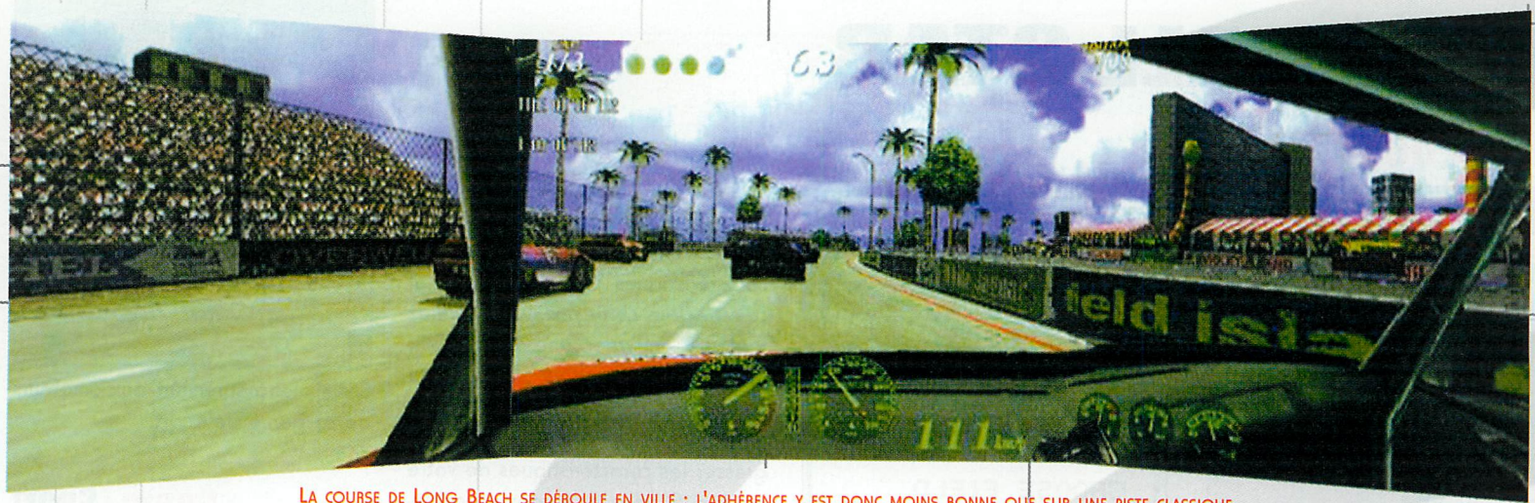
L'élimination de fantômes





On attendait un Tekken et Namco débarque sur Dreamcast avec ce bon vieux Pac Man ! Aucun changement depuis la première version sortie en arcade il y a bien des années. Le but est toujours de manger toutes les boules de gomme d'un labyrinthe en évitant soigneusement les fantômes. A signaler que l'on peut choisir entre un mode où l'écran scrolle et un mode où l'on voit le labyrinthe en entier sur l'écran. Un jeu sympa mais limité !

Genre : Arcade / réflexion
Note : 7,5/10



La course de Long Beach se déroule en ville : l'adhérence y est donc moins bonne que sur une piste classique.

F-355 CHALLENGE

Attention les yeux !! L'AM#2 se prépare une nouvelle fois à révolutionner le monde de l'arcade grâce à son nouveau petit bijou: F355 Challenge. En effet, rien qu'en regardant les images, vous vous apercevrez que ce jeu n'a que peu de choses en commun avec les précédentes productions de l'équipe de Yu Suzuki (Daytona 1&2, Scud Race). C'est en étroite collaboration avec des ingénieurs de chez Ferrari que Sega a choisi de se lancer le pari de développer une véritable simulation, avec tout ce que cela comporte de réalisme, aussi bien dans l'environnement graphique et sonore que dans le comportement des véhicules. Mais rassurez-vous, F355 demeure un jeu d'arcade, donc accessible à tous. Pour ce faire, les programmeurs ont choisi d'inclure trois niveaux de difficulté: novice, intermédiaire et simulation. En novice, vous disposerez d'une boîte de vitesses automatique ainsi que de quatre dispositifs d'assistance au pilotage : Intelligence Brake System, Stability Control, ABS et Traction Control. Mais en simulation, ce sera une tout autre histoire: non seulement les dispositifs d'assistance seront désactivés mais en plus, vous devrez passer les vitesses comme dans une véritable voiture avec pédale d'embrayage et tout et tout... bref vous aurez l'impression de conduire une vraie Ferrari. Mais une fois encore, les concepteurs ont pensé à tout puisqu'outre le classique Race Mode dans lequel vous affronterez sept concurrents (eux aussi en

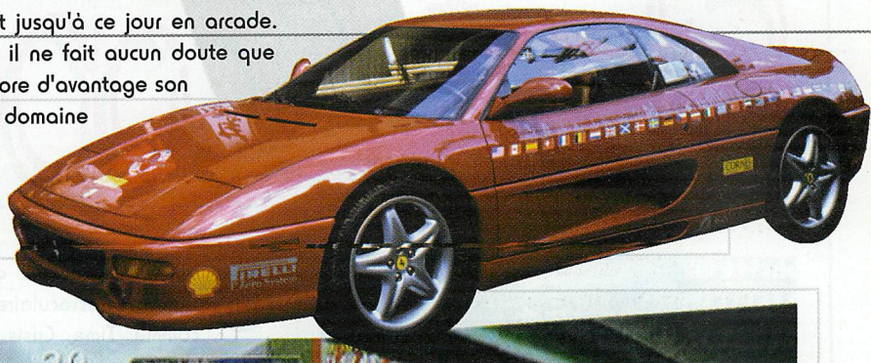
La borne est à l'image du jeu: impressionnante !! On retrouve presque l'intérieur d'une Ferrari.

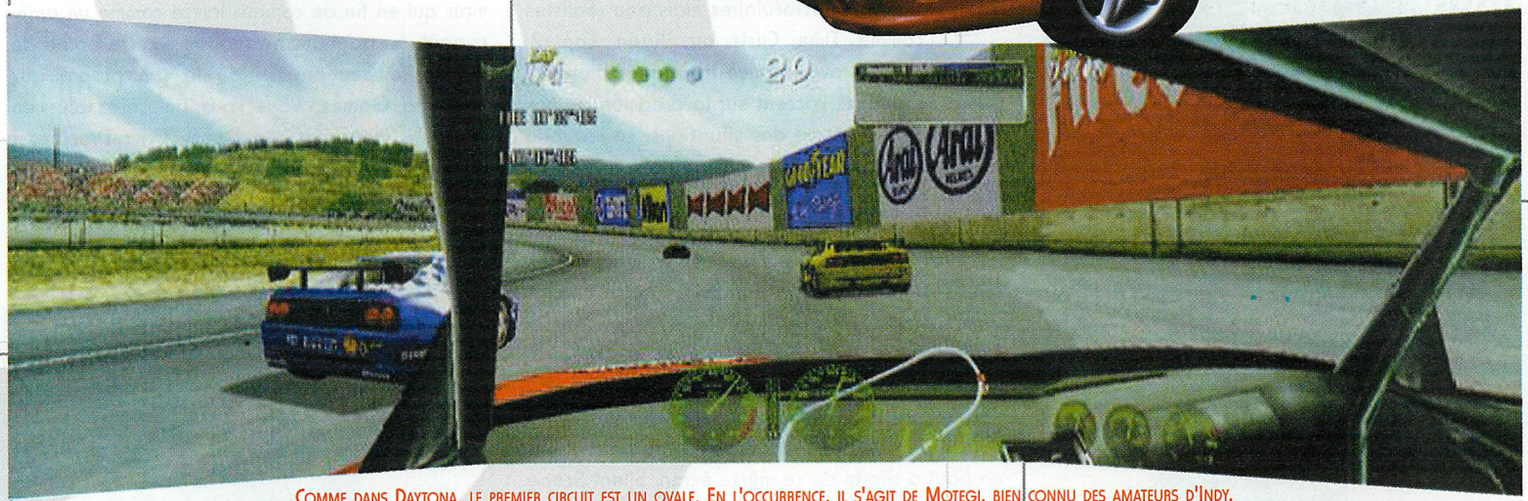
Concepteur : Sega Am#2
Machine : Naomi (x3 !!!)

A Monza, l'approche de la première chicane est souvent synonyme d'embouteillage, voire d'accrochage.

Ferrari F355), vous pourrez également choisir le Training Mode ou le Free Running Mode. Le premier vous apprendra à maîtriser le bolide grâce à des informations qui vous seront données sur les trajectoires et les distances de freinage. Quant au second, il vous permettra de perfectionner votre pilotage seul sur une piste de votre choix. Et puisqu'on parle des circuits, sachez qu'ils sont au nombre de cinq: Sogo (circuit de GT japonais), Long Beach et Motegi (deux circuits du championnat CART) et enfin Monza et Suzuka (ceux du championnat du monde de Formule 1). Du point de vue de la réalisation, F355 dépasse tout ce qui s'est fait dans le domaine; imaginez, les trois écrans disposés pour une vision à 180° sont gérés par trois cartes Naomi et le son renvoie aux oubliettes tout ce qui s'est fait jusqu'à ce jour en arcade. Avec un titre pareil, il ne fait aucun doute que Sega va asseoir encore d'avantage son monopole dans le domaine de l'arcade.

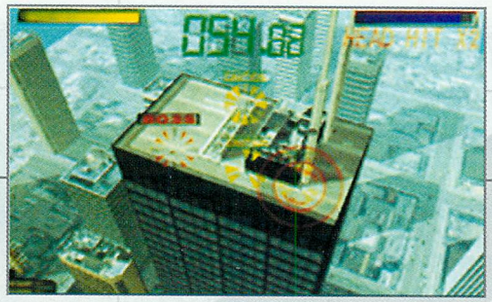
Antoine

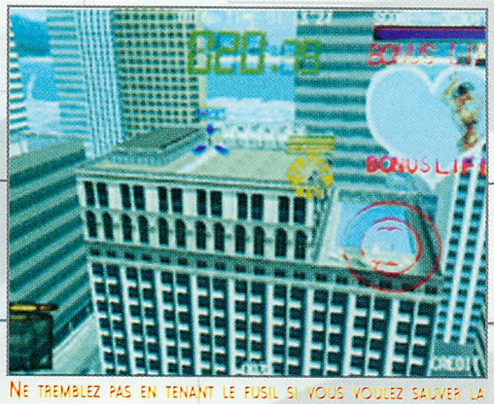




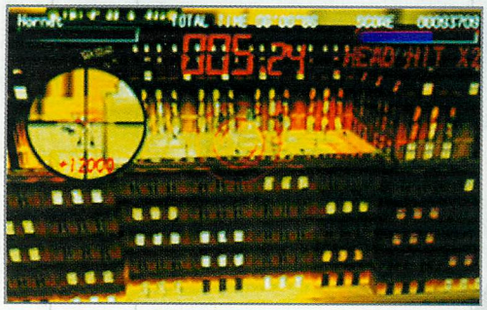
Comme dans Daytona, le premier circuit est un ovale. En l'occurrence, il s'agit de Motegi, bien connu des amateurs d'Indy.

Voila le genre de cliché qui laisse rêveur; on dirait la séquence d'intro de Gran Turismo.





NE TREMBLEZ PAS EN TENANT LE FUSIL SI VOUS VOULEZ SAUVER LA PEAU DU PRÉSIDENT !



Silent Scope

ARCADE

LES CIBLES MOBILES COMME CET HÉLICOPTÈRE SONT LES PLUS DIFFICILES À DESCENDRE.

Concepteur : KONAMI

Machine : N.C.

Si vous en avez assez des Shooting Games spectaculaires mais peu réalistes comme Time Crisis ou Virtua Cop 2, Konami semble avoir trouvé la bonne solution ! Silent Scope met l'accent sur la précision de vos tirs et sur le réalisme des situations. Le scénario reste des plus classiques puisqu'il s'agit de sauver le Président des Etats-Unis en éliminant efficacement les terroristes qui l'ont enlevé. Pour cela, vous disposerez d'un fusil à lunette permettant des tirs lointains ultra-précis. Concrètement, cela se présente à l'écran sous la forme d'une petite fenêtre ronde où la cible apparaît grâce à un zoom. Le but étant donc de savoir combiner l'image générale affichée par l'écran principal et celle, zoomée, du petit viseur en haut à droite de ce même écran. Silent Scope propose plusieurs niveaux de difficulté, de Beginner à Expert. Sur l'écran de présentation, vous aurez le choix entre 3 modes de jeu : le Time Attack, le mode Story et le Target Practice. Ce dernier se révélera bien pratique pour comprendre le fonctionnement du fusil de la borne. Ce dernier a d'ailleurs une fâcheuse tendance à tirer en retard (un comble pour ce genre de jeu !). Dans le mode Story, votre mission vous amènera à visiter des lieux aussi variés que des hôtels, des gratte-ciel, des stades, des installations militaires... N'oublions pas la présence de missions nocturnes où vous utiliserez une vision infrarouge. Au final, Silent Scope est un titre original possédant une réalisation plutôt bonne mais qui en fin de compte laisse comme un arrière-goût. En gagnant en réalisme, cette borne de Konami a peut-être perdu le fun propre aux Shooting Games. Vous vous amuserez plus en jouant à House of the Dead 2 sur Dreamcast qu'à Silent Scope en arcade.

Alex

6 avantages exclusivement r serv s aux abonn s

1 - UNE REMISE EXCEPTIONNELLE :
30 % de remise sur le prix de vente au num ro.

2 - LABONNEMENT A LA CARTE :
Le choix du nombre de num ros recevoir (minimum 3).

3 - AUCUNE AUGMENTATION :
La garantie d un prix unique pendant toute la dur e de l abonnement.

4- UNE LIVRAISON A DOMICILE :
La r ception de ton magazine chez toi d s sa sortie.

5 - UNE INFORMATION REGULIERE :
Lassurance de ne manquer aucun de tes num ros pr f r s.

6 - UNE LIGNE DIRECTE :
Pour r pondre tous les pro-bl mes li s ton abonnement.

OFFRE LIMIT E
AU 500 PREMIERS ABONN S
TON MAGAZINE POUR 25 F

A RETOURNER ACCOMPAGNE DE VOTRE REGLEMENT A :
DREAMZONE - Service Abo.
48, bd Pasteur - 75015 - Paris.

oui, je m abonne Le 1er magazine européen exclusivement consacré à la Dreamcast DreamzOne

Je choisis ...

O 3 num ros
au prix de 75 F au lieu de ~~105~~ F

O 6 num ros
au prix de 150 F au lieu de ~~210~~ F

O 12 num ros
au prix de 300 F au lieu de ~~420~~ F

Je joins mon r glement l ordre de FJM PUBLICATIONS

Nom : _____
Adresse : _____
_____
Code Postal : _____ **Ville :** _____

X-MEN

Les fans du groupe de mutants le plus connu au monde seront ravis d'apprendre que le tournage du film qui leur est consacré vient de débuter. Il sera réalisé par Bryan Singer (Usual Suspects, Un élève doué) et décrira le combat impitoyable entre les X-Men et la Confrérie du Mal, une équipe de mauvais mutants dirigée par le tout-puissant Magneto. Le casting définitif permettra de retrouver Patrick Stewart (Professeur X), Ian McKellen (Magneto), Halle Berry (Tornade), Anna Paquin (Malicia), Tyler Mane (Dents de Sabre), Dougray Scott (Wolverine/Serval) et Rebecca Romijn-Stamos (Mystique). Souhaitons que ce film soit à la hauteur de l'excellent Blade !

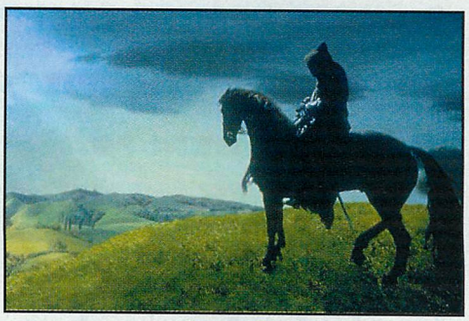
Perfect Blue

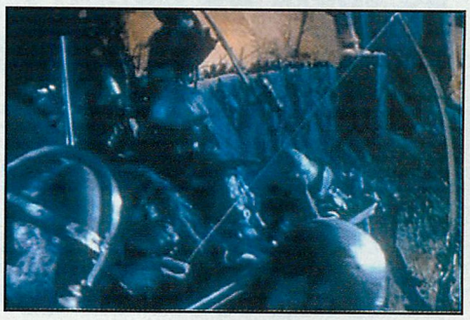
Si vous êtes fans de japanimation, n'oubliez pas d'aller voir le fabuleux Perfect Blue de Satoshi Kon qui sortira le septembre. Ce dessin-animé de 82 mn raconte le destin tragique d'une jeune «idol» (chanteuse/doubleuse dont les otakus sont fous), Mima Kirigoe, qui sera confrontée à un fan déjanté et à une série de crimes odieux. Elle finira par perdre le sens de la réalité en commençant à avoir des visions. Techniquement parfait, ce long métrage plutôt violent bénéficie d'une histoire originale pour un dessin-animé et s'adresse avant tout à ceux qui ont adoré des oeuvres cultes comme Akira ou Ghost in the Shell.

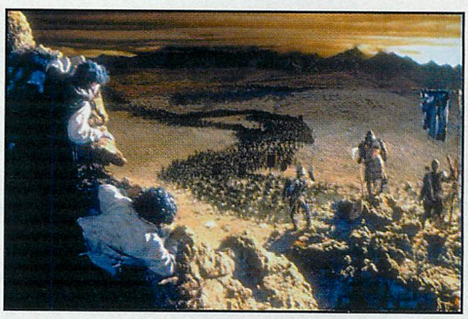
LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

L'image de synthèse a le vent en poupe. Que ce soit au cinéma ou à la télévision, on ne compte plus les projets basés sur la 3D. Certains sont prometteurs comme Final Fantasy ou Gaïna, d'autres apparaissent monstrueux, comme Dinosaur ou les séries Starship Troopers et Rayman. Côté cinéma, si Star Wars : The Phantom Menace n'en finit pas de défrayer la chronique en battant record sur record, les regards semblent cette fois tournés sur le film consacré aux étranges X-Men, et surtout sur la trilogie du Seigneur des Anneaux, réalisée en Nouvelle Zélande par Peter Jackson. Pour la télévision, si de nombreuses séries continuent de s'arrêter faute de succès (Millennium, Crusade, Brimstone, Hercules...), les grosses boîtes de production semblent désormais beaucoup miser sur les téléfilms à gros budget comme Voyage au centre de la Terre et La Légende de King Kong. Enfin, voilà de quoi vous faire rêver en attendant les prochaines vacances !

Alex



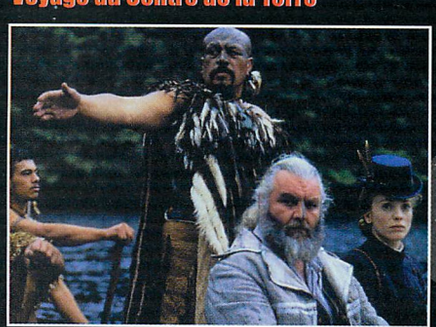




Le tournage du premier volet consacré à la trilogie basée sur l'oeuvre de J.R.R. Tolkien s'étalera sur une période de 18 mois. Cette saga monstrueuse est réalisée en Nouvelle Zélande par le grand Peter Jackson (Créatures Célestes, Fantômes contre Fantômes, Brain Dead...). Si le casting est encore un peu flou (sauf pour les rôles de Frodon et Gandalf qui seront respectivement tenus par Elijah Wood et Ian McKellen), on sait que c'est Mark Stetson qui s'occupera des effets spéciaux. Il s'était chargé de la partie maquette de Blade Runner et des effets visuels de Batman Returns et du Cinquième Elément. Si les premières images présentées ne sont que des photos préparatoires, on sent qu'une page de l'histoire du cinéma s'apprête à être tournée. Il ne reste plus qu'à attendre que Peter Jackson termine le tournage du premier volet pour commencer à rêver. Pour l'heure, je vous laisse admirer ces quelques photos, en espérant que vous ne saliverez pas trop !

Réalisateur : Peter Jackson
Acteurs confirmés : Ian McKellen, Elijah Wood, John Rhys-Davis
Acteurs non-confirmés :
Claudia Christian, Keanu Reeves
Directeur des effets spéciaux : Mark Stetson

Voyage au Centre de la Terre



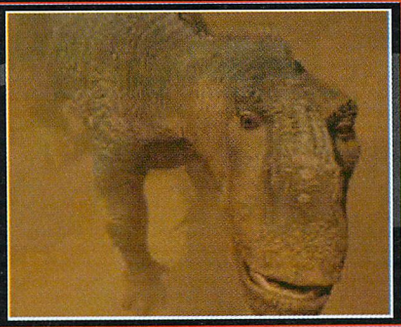
Avec le récent succès de téléfilms comme Moby Dick, Merlin et les Voyages de Gulliver, les gros studios américains se lancent de plus en plus souvent dans des productions télévisées à gros budget. Hallmark Entertainment s'attaque aujourd'hui à la nouvelle de Jules Verne, Voyage au Centre de la Terre. Réalisé par George Miller (pas celui des Mad Max, celui de L'Histoire sans Fin II !), ce téléfilm mise avant tout sur des décors grandioses et des maquillages de qualité. On citera d'ailleurs en exemple celui des Sauroïds, une étrange race d'hommes-lézards. On espère voir cette production très prochainement sur une chaîne française.

La Légende de King Kong

Lorsque trois grosses compagnies comme CBS TV Network, BBC Films et TNT Cable Network décident de s'allier pour une énorme production télévisuelle, on peut espérer le meilleur. En l'occurrence, un remake de King Kong de 25 millions de dollars tourné principalement en Nouvelle Zélande et en Angleterre. Le casting prévu par CBS inclus de nombreuses stars comme Laurence Fishburne (Matrix), Rachel Weisz (La Momie) ou Sam Neill (Jurassic Park). Ce téléfilm devrait être diffusé aux Etats-Unis en juillet 2000 et à Noël 2000 en Angleterre. A quand la France ?

Dinosaur

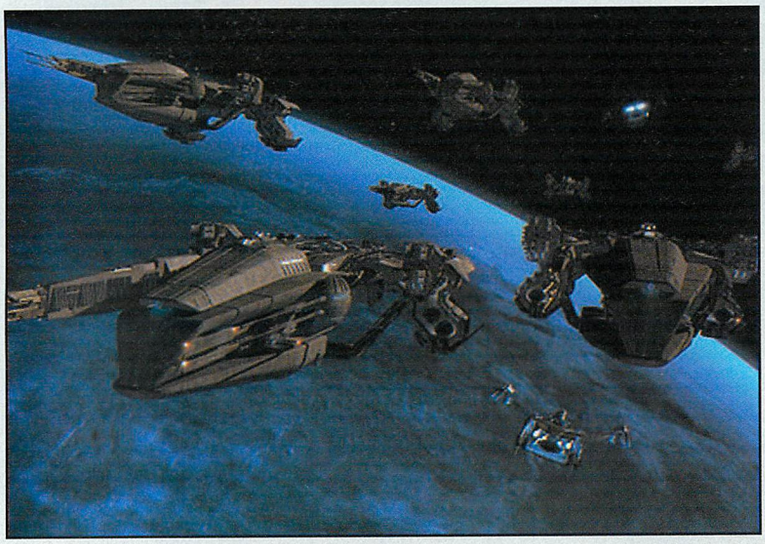
Parfois, une convention de comics peut être le lieu idéal pour voir en avant-première des images d'un film attendu. Ce fût le cas il y a moins d'un mois avec Dinosaur, le prochain film en images de synthèse de Disney. J'avoue que ces quelques secondes d'animation m'ont véritablement impressionné. Le réalisme et le soin apporté à ces monstres préhistoriques est stupéfiant. Les japonais de chez Square Soft ont intérêt à se dépêcher de finir leur Final Fantasy s'ils ne veulent pas se retrouver en retard d'une rame de métro. En tout cas, Dinosaur, c'est du béton !

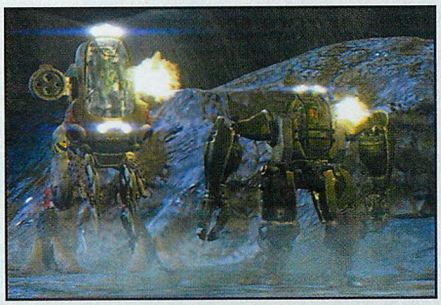


Alien, le 20ème anniversaire

Je ne pouvais pas terminer cette rubrique sans parler d'un événement important pour l'histoire de la science-fiction : le vingtième anniversaire du premier Alien. Ridley Scott savait-il quel mythe il était en train de mettre sur pied ? La belle Sigourney Weaver a eu le nez creux en acceptant le rôle d'Helen Ripley. Si vous êtes un fan de la saga, je ne peux que vous conseiller de craquer pour le pack Alien Legacy en DVD qui comprend les 4 films et de nombreux suppléments.

STARSHIP TROOPERS : THE ANIMATED SERIES





Cette série en images de synthèse produite par Sony Pictures devrait faire un vrai malheur. Elle est bien sûr basée sur le roman de Robert Heinlein et fait suite au film de Paul Verhoeven. Elle permettra de retrouver des personnages comme Johnny Rico, Carmen Ibanez et le Sgt. Zim au cours de 40 épisodes. L'animation sera assurée pour les 25 premiers par Foundation Imaging, une société qui s'était occupée des effets visuels des saisons 1 à 3 de Babylon 5 et qui travaille actuellement sur Star Trek : Voyager. Pour les 15 derniers, on retrouvera la société Flat Earth. Les acteurs auraient déjà signé pour doubler leurs personnages. Le producteur exécutif, Richard Raynis, a voulu conserver les événements liés au film tout en rajoutant des éléments propres au roman comme les scaphandres de combat ou certains véhicules. Visuellement impressionnante, cette série promet d'être bien supérieure à des produits comme la Guerre des Planètes ou Reboot. Elle devrait être diffusée en début d'année prochaine aux Etats-Unis.

Producteur : Richard Raynis
Doubleurs : Casper Van Dien, Denise Richards, Clancy Brown et Kristy McNichol
Durée des épisodes : environ 25 mn
Diffusion : on espère beaucoup la voir débarquer sur Canal + pour la rentrée prochaine

Harsh Realm

La nouvelle série de Chris Carter, le créateur de X-Files et Millennium, sera basée sur un comic book de James D. Hudnall et Andew Paquette. Harsh realm racontera l'étrange odyssée du Lieutenant Thomas Hobbes (Scott Bairstow) qui se retrouvera prisonnier de la réalité virtuelle d'un programme de combat militaire top secret. Dans cet univers informatique, il sera confronté à de dangereux combattants qui seront prétexte à retrouver des acteurs connus comme Samantha Mathis (Broken Arrow), D.B. Sweeney (C-16, Drôle de chance) et Terry O'Quinn (Millennium). La série promet d'être assez violente. Encore une série qui sera diffusée en l'an 2040 sur France 2 et à 23 h 50 !

Galaxy Quest

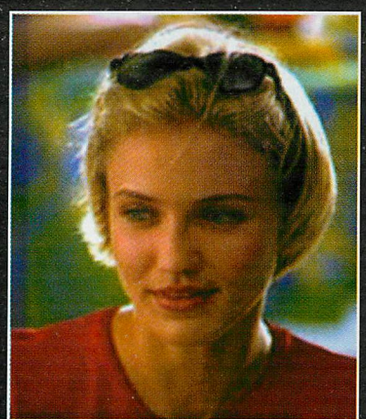
Les Américains ne manquent décidément pas d'idées farfelues ! Il suffit de lire le scénario de Galaxy Quest pour se rendre compte de l'étendue des dégâts. Que se passe t-il le jour où quatre acteurs d'une célèbre série de science-fiction se retrouvent au chômage ? Ils sont tout simplement enlevés par des extra-terrestres admirateurs de la dite série pour participer à une véritable guerre intergalactique. Si maintenant les extraterrestres se mettent à prendre une fiction pour la réalité, où allons-nous ?

- ZONE 1 -

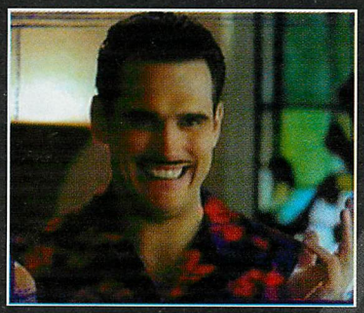
There's Something About Mary

Editeur : 20th Century Fox
Genre : comédie

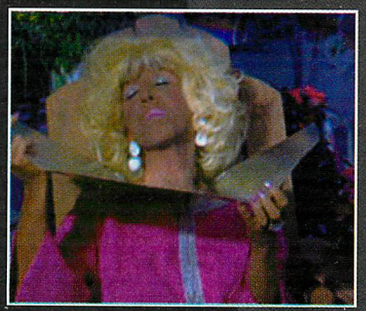
Impossible ce mois-ci de passer à côté de There's Something About Mary (Marie à tout prix). Ce film à petit budget a fait l'effet d'une

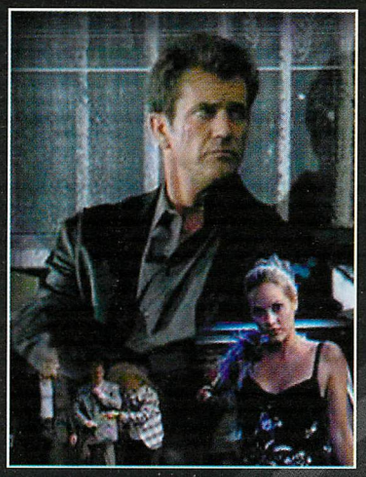


véritable bombe. Personne ne l'attendait, et pourtant les foules se sont déplacées en masse pour voir cette grosse farce à l'américaine réalisée par les frères Farelly. Déjà à l'origine de Dumb & Dumber, on pensait qu'ils ne pourraient pas faire mieux ou faire pire, selon les



goûts. Eh bien, si ! Ils ont osé et ils ont eu raison. There's Something About Mary est une comédie à mourir de rire. 13 ans après un tragique accident de fermeture éclair, Ted (Ben Stiller) essaye de retrouver Mary (Cameron Diaz), la femme pour qui il craquait à l'école et dont il est toujours éperdument amoureux. Espérant une seconde chance, il demande à Pat Healy (Matt Dillon), un détective privé, de retrouver sa trace. C'est à partir de ce moment-là que les choses tournent mal. On pensait avoir tout vu en matière d'humour bien lourd, à l'américaine, mais non. Les frères Farelly ont encore une fois réussi à repousser les limites. Même si l'on déteste ce genre d'humour, on ne peut s'empêcher de rire parfois jus-



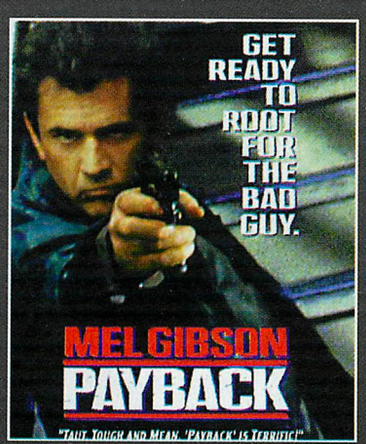


qu'aux larmes. C'est tellement gros que l'on se dit qu'ils ne vont pas oser, et puis ils osent quand même pour notre plus grand plaisir. Les gags ne sont pas toujours de très bon goût mais ils ont au moins le mérite de faire mouche à chaque coup. Pour ceux qui n'ont pas eu le plaisir de voir ce monument au cinéma, je citerai juste quelques exemples de scènes désormais devenues cultes comme le gel fait maison ou la réanimation du chien. There's Something About Mary est un DVD qu'il faut vous procurer de toute urgence.

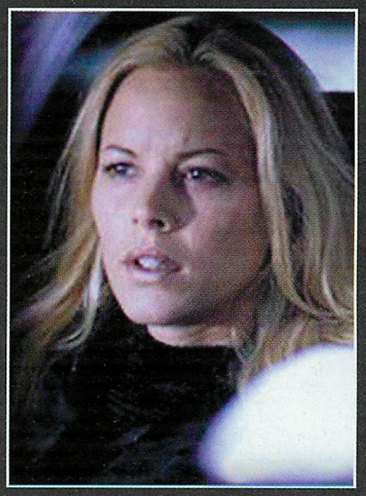
Vidéo : widescreen (16/9)1.85 :1
Langues : anglais 5.1,français Dolby Surround
Sous-titres : espagnol, anglais (closed captioned)
Suppléments : menus interactifs, bande annonce, scènes du tournage, com audio, karaoke, clip vidéo
Son : 4/5
Image : 5/5

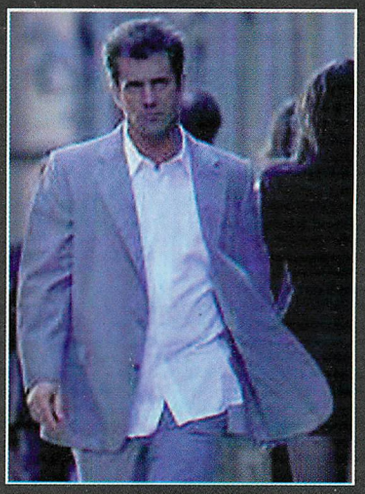
Payback

Editeur : Paramout
Genre : polar

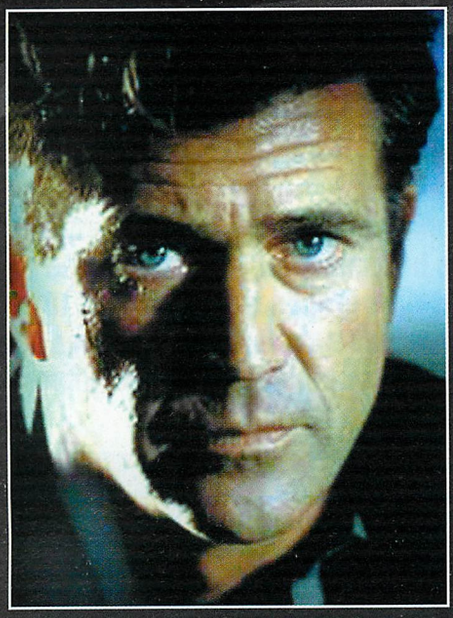


Porter est une sommité dans le petit monde de l'arnaque et de la cambriole. Après un braquage réussi, son associé se débarrasse de lui et empoche l'argent du casse. Laissé pour mort, il refait surface et demande son dû. Rien ne l'arrêtera. Il ira jusqu'au sommet de la pyramide du crime pour récupérer son argent. Payback est un polar à l'ancienne, un film noir et violent. C'est d'ailleurs le plus gros reproche que lui a fait la presse américaine lors de sa sortie en salle. Par moments le film est ultra-





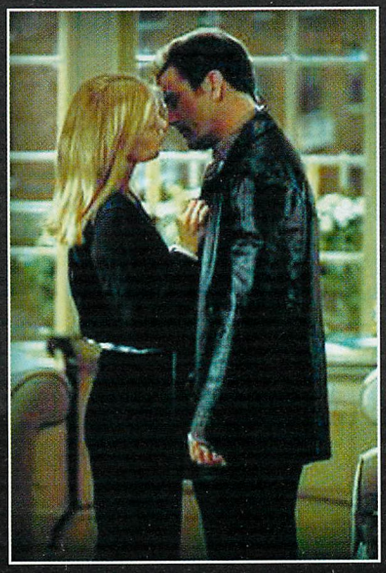
violent. On peut même parler de violence gratuite. La scène, par exemple, dans laquelle la petite amie de Porter se fait frapper dans son appartement est vraiment très intense. Venons-en maintenant au héros en lui-même. Le rôle de Porter est peut-être une des meilleurs compositions de Mel Gibson. Depuis le premier Arme fatale, on ne l'avait plus revu dans un rôle aussi sombre. Porter est loin, très loin du



son petit bonhomme de chemin sans se soucier des conséquences de ses actes. Un film à voir absolument.

Langues : anglais 5.1, Dolby Surround, français (québécois) Dolby Surround
Sous-titres : anglais (closed captioned)
Suppléments : menu interactif, bandes annonces, reportage sur le tournage
Image : 4/5
Son : 4/5

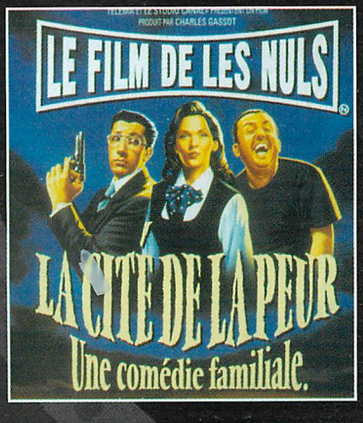
gentleman cambrioleur. Il transgresse toutes les règles, sans aucun état d'âme. Il frappe, il vole, il tue et malgré cela il reste attachant. Maintes fois remanié, Payback ne souffre pas trop des différents réalisateurs qui se sont succédés derrière la caméra. On note toutefois certaines scènes sans lien réel avec le scénario qui ont comme un arrière-goût de rajoutées. En fait, mécontent de leur travail, Mel Gibson a mis la main à la patte et a imposé quelques-unes de ses idées. Malgré tout cela, le résultat est plus que convaincant. On se délecte en regardant Porter faire



- ZONE 2 -

La cité de la peur

Editeur : Studio Canal + Vidéo
Genre : comédie



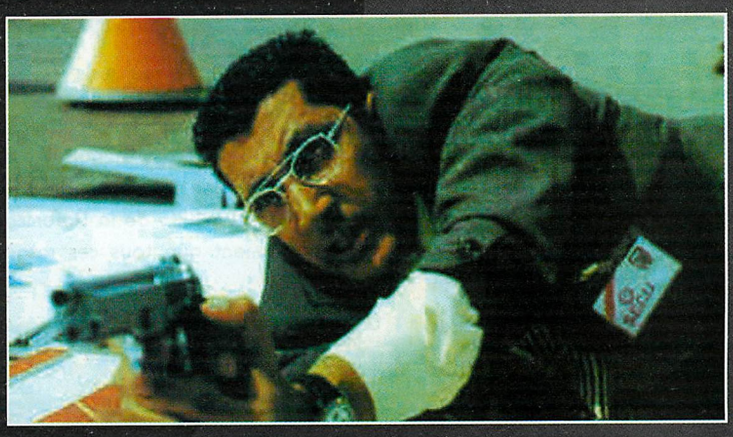
100 % Nuls, La cité de la peur vous plonge dans les coulisses du Festival de Cannes. Un serial killer sème la terreur sur la Croisette. Il supprime ses victimes en respectant le schéma «Red is Dead». Ce film d'horreur à petit budget devient tout à coup le centre d'intérêt du festival. Odile Deray, l'attachée de presse de «Red is Dead» en profite pour convoquer Simon Jeremi, l'acteur principal du film devant la presse. Inquiète pour leur sécurité, elle fait appel à Serge Karamazov, un garde du corps chargé de les protéger.

Après avoir écumé les plateaux de Canal + pendant des années, l'équipe de Les Nuls décidait de se lancer, à la veille de leur séparation, dans l'aventure du cinéma. Lors de sa sortie en salles, les spectateurs lui font un véritable triomphe. 2,2 millions de fans se pressent dans les salles obscures pour suivre les aventures du trio

l'essence même de leur humour tout en le rendant accessible à un plus large public. Au final, comme le rappelle l'affiche du film, La cité de la peur est une comédie familiale. Il plaît aussi bien aux fans d'Objectif Nul qu'aux spectateurs à la recherche d'un moment de détente. La cité de la peur est un véritable remède contre la morosité.

de comiques le plus délirant des années 80. La cité de la peur est un véritable petit bijou d'humour. C'est un concentré de gags et de caricatures hilarantes. On se souvient tous de l'inénarrable course poursuite sur la Croisette. En passant sur grand écran, on aurait pu craindre que l'équipe à l'origine des explosions de foufounes s'autocensure. Heureusement, il n'en est rien. Ils réussissent à préserver

Langues : français (stéréo), espagnol (Dolby Surround)
Sous-titres : anglais, français
Suppléments : menu interactif, bande-annonce, coulisses du tournage, filmographies, clip vidéo
Image : 4
Son : 3

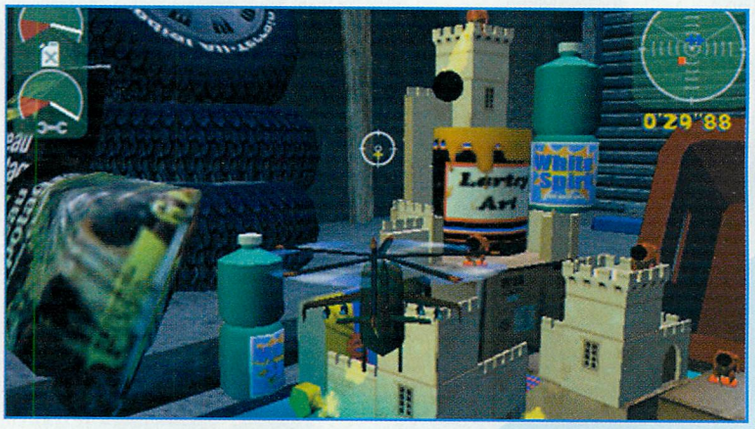


DANS LE PROCHAIN NUMÉRO...

Alex s'étant fait flageller après sa bévue du dernier numéro, c'est moi (Fred) qui le remplace. Si vous avez lu attentivement le magazine (je l'espère), vous avez très certainement compris que l'arrivée de la Dreamcast a été repoussée et qu'elle sortira le 14 octobre. Qu'à cela ne tienne , Dreamzone sortira à la même date et vous proposera les tests de tous les jeux européens prévus pour la sortie de la machine. Le mois prochain nous devrions donc tous voir arriver de petites merveilles telles que House of the Dead 2, Ready2Rumble ou Toy Commander, sans oublier les tests en import comme Climax Landers.

THE HOUSE OF THE DEAD 2

«House of the Dead 2 est ce qui se fait de mieux en matière de shooting game», dixit Antoine. Au moins, ce qu'il y a de bien avec ce jeu, c'est qu'il fait absolument l'unanimité du public. On sent presque l'odeur de décomposition des cadavres traverser l'écran. En attendant le mois prochain, sortez votre pistolet à bouchon et entraînez-vous.



TOY COMMANDER

Toy Commander est un des gros titres annoncés par Sega pour la sortie de la console. Une fois de plus No Cliché (LBA, LBA2, Fade to Black, etc.) ne nous déçoit pas. Toy Commander est un vrai petit bijou d'originalité. Rendez-vous le mois prochain pour vous faire une idée.

CLIMAX LANDERS

Climax Landers, premier vrai action-RPG de la Dreamcast. Annoncé dans un premier temps pour juillet, Climax Landers sait se faire attendre. Jour après jour, ce qui devrait être le premier vrai action-RPG de la Dreamcast ne cesse d'être repoussé. Souhaitons simplement que tous ces retards soient bénéfiques pour le jeu.

READY2RUMBLE

Il y a fort à parier que Ready2Rumble fera l'effet d'une véritable bombe dans le milieu du jeu vidéo. C'est à mon avis le premier titre de boxe véritablement fun et jouable sur console. Il devrait plaire autant aux pugilistes qu'aux amateurs de jeux de combats purs et durs.

LE NUMÉRO 6 DE DREAMZONE SERA DANS LES KIOSQUES LE 16 OCTOBRE

+ de 30 000 astuces

PlayStation, Dreamcast, N64, Saturn, Game boy, Game Gear ...

+ de 2 500 jeux

Des trucs, des astuces, des codes et des conseils pour les jeux sur consoles : PlayStation, Nintendo 64, Dreamcast, Saturn, Game Boy, Game Gear... et sur Mac et PC.

Questions réponses personnalisées :

- Réponse sous 24 heures maxi, y compris pour les nouveautés et les jeux importés.
- Pour toutes les machines, même les plus anciennes.

mise à jour quotidienne

3615 DES TIPS

2, 23 F/MIN
KLETEL® - SIRET : 341 789 790

TRICKSTYLE